

Komputer

czytasz • rozumiesz • grasz

ŚWIAT

6/2002

CZERWIEC

magazyn o grach
komputerowych
z płytą CD-ROM

cena: 7,50 zł
w tym 7% VAT

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

GRY



Heroes of Might and Magic IV

Test polskiego wydania gry

Nowe podboje

10 stron opisów i porad



Airfix Dogfighter

pełna wersja CD-ROM w każdym numerze

gra zręcznościowa na PC po polsku

pełna wersja

PEŁNA WERSJA!

Wersje demo

- Age of Wonders 2
- Army Men: RTS
- Era futbolu 2002 PL
- Freedom Force

EXTRA!

- 10 minigier
- Pięć latek do gier
- Pięć przydatnych programów

CD-ROM z numeru 6, czerwiec 2002

pełna wersja

CD-ROM
w każdym numerze

Airfix Dogfighter

+ wersje demo gier

- | | |
|-----------|-----------------------|
| Strategia | ■ Age of Wonders 2 |
| Strategia | ■ Army Men: RTS |
| Akcja | ■ Era futbolu 2002 PL |
| Akcja | ■ Freedom Force |
| Strategia | ■ Hotel Giant |

+ 10 minigier, pięć latek i przydatne programy



Era futbolu 2002

Tylko u nas:
Test Ściągawka Demo



Powrót Jedi

Akcja	Jedi Knight II: Jedi Outcast
Przygoda	Gothic
Strategia	Hostile Waters
Akcja	Worms Blast
Strategia	Persian Wars
Akcja	Aquanox

MINITESTY

Warcraft III, Virtua Tennis, Soldier of Fortune II, Might and Magic IX



Droga do wolności

Przygoda	Gothic
Akcja	Airfix Dogfighter

TAJNE KODY

Gothic, Myth III: Era Wilka, Battle Realms, World War III: Black Gold

RYNEK

Test pomocy technicznej polskich wydawców gier





GROM HELLSCREAM

Ten potężny wódz plemienia
Wojennej Pieśni był pierwszym
orkiem, który został skażony przez
moc demonów. Teraz poszukuje
sposobu na zdjęcie klątwy
i okupienia swego ludu.

WARCRAFT REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!



WALKA

Prowadź do boju swe armie dowodzone przez potężnych herosów.



3D

Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.



STRATEGIA

Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.



www.blizzard.com

◀ dobra ▶ GRA

SZUKAJ W KIOSKACH

Poprowadź do boju orły Engela!



**Trójwymiarowa
gra piłkarska
po polsku**



**Efektowne bramki,
dynamiczne akcje
i realistyczna
trójwymiarowa grafika**



**Oryginalny skład polskiej
reprezentacji, dzięki
licencji Polskiego Związku
Piłki Nożnej**

Centrum sprzedaży wysyłkowej

0 801 120 003

lub (0 prefix 22) 608 40 02

fax (0 prefix 22) 608 40 07

Zadzwoń i zamów!

więcej informacji znajdziesz na

www.dobragra.pl

INTERIA.PL
www.interia.pl

patroni medialni

RMF FM

Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy**Drodzy
Czytelnicy!**Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Po dwóch latach **GRY** zmieniają system oceniania. Nasza nowa tabela testowa jest bardziej dokładna i przejrzysta. Usunęliśmy z niej czynniki mniej istotne, a zwiększyliśmy wagę tych ważnych.

Działanie gry jest sprawdzane na pięciu pecetach: dwóch nowoczesnych, standardowym, wolnym oraz zabytkowym P 166. Dzięki temu klarownemu podziałowi łatwo odnajdujecie konfigurację podobną do Waszej. Mnogość kart graficznych w sytuacji, gdy na rynku dominuje seria GeForce zaciemniała ostatnio obraz. Karty Voodoo pozostały tylko w wolniejszych zestawach testowych.

Dźwięk w grach działa poprawnie w niemal wszystkich wypadkach, więc w ogóle zrezygnowaliśmy z tego (zawyżającego oceny słabych gier) czynnika. Dzięki temu zyskały na znaczeniu parametry, takie jak język gry, jakość podręcznika, obsługa klienta czy jakość merytoryczna. Kryteria tej ostatniej oceny są szczegółowo wyjaśnione w dziale Tak testują **GRY** na stronie 6. Dokładnie omawiamy w nim elementy nowej tabeli testowej.

Polscy wydawcy gier w ostatnich latach obniżyli ceny. To dobrze! Uwzględnia to zaokrąglona skala ocen Cena/Jakość. Według nowych zasad gry dobre i bardzo dobre na pewno warto kupować, jeśli ich cena nie przekracza odpowiednio 70 i 90 złotych. Zaś zakupu gry niedostatecznej nigdy nie polecamy. **Życzymy przyjemnej lektury!**

W TYM NUMERZE

Tak testują **GRY** 6**AKTUALNOŚCI**

Doniesienia z kraju i ze świata	8
Nowe gry i akcesoria	8
Wzloty i upadki	12
Zapowiedzi polskich wydawców gier	13

MINITESTY

PC Warcraft III strategia (na rynku w czerwcu)	14
PC Virtua Tennis sportowa (na rynku w połowie roku)	16
PC Mahjongg 3D strategia (na rynku w czerwcu)	16
PC Soldier of Fortune II: Double Helix akcja (na rynku w maju)	18
PC Defender of the Crown strategia (w sklepach)	18
PC Might and Magic IX przygoda (na rynku w maju)	20
PC Industry Giant 2 strategia (na rynku w czerwcu)	20

TESTY GIER

PC Heroes of Might and Magic IV strategia (w sklepach)	22
PC Jedi Knight II akcja (w sklepach)	28
PC Era futbolu 2002 sportowa (w sklepach)	34
PC Hostile Waters strategia (w sklepach)	36
PC Gothic przygoda (w sklepach)	38

PC Persian Wars strategia (w sklepach)	40
PC Aquanox akcja (w sklepach)	42
PC Worms Blast akcja (w sklepach)	44
PC Tanie granie – test czterech tanich gier	46

ŚCIGAWKI

PC Airfix Dogfighter akcja (pełna wersja gry na płycie CD)	48
PC Heroes of Might and Magic IV strategia	54
PC Era futbolu 2002 sportowa	60
PC Gothic przygoda	62
PC Tajne kody do czterech popularnych gier	68

RYNEK

Test pomocy technicznej polskich wydawców gier	70
Najniższe ceny w kraju	78
Praktyczne kontakty – adresy wydawców gier	78
Najlepsze na rynku	80

OD REDAKCJI

Redakcja odpowiada	76
Na pomoc!	76
Formularz prenumeraty	81
Leksykon – wyjaśnienie trudniejszych pojęć	82
W następnym numerze	82

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

Pełna wersja gry zręcznościowej na PC po polsku

Airfix Dogfighter

Wymagania sprzętowe:
P 266, 64 MB RAM, 300 MB miejsca na dysku

ściągawka na stronie 48

Airfix Dogfighter

gra zręcznościowa na PC po polsku

Pełna wersja

Tu powinna
znajdować się
PŁYTA CD
Jeżeli jej brakuje,
reklamuj
egzemplarz
u kioskarsza

EXTRA!
10 minigier · Pięć latek do gier
Pięć przydatnych programów

CD-ROM z numeru 6, czerwiec 2002



Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

Wersje demo

Age of Wonders 2

Army Men: RTS

Era futbolu
2002 PL

Freedom Force

Hotel Giant

© Gathering of Developers
© Paradox Entertainment
© 3DO
© Enigma Software
© JoWood
© nVidia
© Electronic Arts
© Microsoft
© Eugene Koshal

Age of Wonders 2

Gra strategiczna na PC

- przesuwanie mapy
- koniec tury
- następny bohater
- poprzedni bohater
- menu opcji

Army Men: RTS

Gra strategiczna na PC

- wybór jednostek i wydawanie poleceń
- Prawy przycisk myszy – usunięcie zaznaczenia
- centrowanie widoku na kwatrze głównej
- zatrzymanie jednostek
- menu gry

Era futbolu 2002 PL

Gra sportowa na PC

- sterowanie piłkarzem
- sprint
- krótkie podanie lub zmiana zawodnika
- dalekie podanie lub wślizg
- strzał lub odebranie piłki
- podanie na dobieg lub brutalny wślizg
- zwód

Freedom Force

Gra akcji na PC

- Lewy przycisk myszy – wydawanie poleceń
- Prawy przycisk myszy – menu rozkazów
- przesuwanie kamery
- Spacja – zatrzymanie gry

Hotel Giant

Gra ekonomiczna na PC

- menu gry
- przesuwanie kamery
- ekran informacji
- wnętrze hotelu
- widok na hotel
- przenoszenie się między piętrami

Extra:

- DirectX Buster 2.0
- WinRar 2.90 PL
- DirectX 8.1 PL

Tak testują GRY

GRY oceniają rzetelnie i wnikliwie. Pochwalamy ciekawe pomysły, ale bezlitośnie obnażamy błędy i ostrzegamy przed tandetą. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl

● **GRY** to **czasopismo z płytą CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy, szczegółowe informacje oraz pełna wersja gry po polsku za dobrą cenę – oto nasze największe atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Oceniamy gry, oddzielając czynniki subiektywne od obiektywnych – szczególnie przedstawione są w ramce obok.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół **GIER** zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele czasopism testuje gry, których nie kupimy w sklepach: wersje angielskie zamiast polskich, testowe wersje beta, a nawet demo. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji – od **minitestów** powstających na podstawie innych materiałów: wersji beta czy demonstracyjnych.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy zapowiadane przez polskich wydawców terminy ukazywania się gier.

● W rubryce **Tanie granie** testujemy wybrane z aktualnej oferty rynkowej gry, które kosztują poniżej 50 złotych.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD**. Wszystkie gry i demo łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier są zawsze w polskiej wersji językowej.

● Pytania? Problemy? Sugestie? Czekamy na uwagi Czytelników pod numerem telefonu (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

POZNAJEMY ELEMENTY NOWEJ TABELI TESTOWEJ GIER

Nasze testy gier mają przejrzystą konstrukcję. Ich wyniki przedstawiamy w czytelnej tabeli testowej. Używamy w niej ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy składające się na ostateczną ocenę jakości.

- 1** Zaczynamy od dolnej granicy wieku graczy, dla których przeznaczona jest gra, i informacji o przemocy.
- 2** Różne elementy gry mają inne znaczenie dla ostatecznej oceny. Wpływ **ocen cząstkowych** na ocenę jakości gry wyrażamy, przyznając im różną **wagę**.
- 3** To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, gdy wokół jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność**, czyli przyjemność z gry. W **GRACH** ten parametr ma największą wagę.
- 4** Oceniając **poziom merytoryczny gry**, bierzemy pod uwagę cechy ważne w danym gatunku: na przykład w symulatorze oceniamy realizm, a w przygodówce – fabułę i zagadki. Odróżniamy ten parametr od grywalności, bo czasem pomysłowa i nowatorska gra jest jednak nudna.
- 5** **Jakość grafiki**. Oceniamy kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.
- 6** **Dźwięk i muzyka**. Oceniamy efekty dźwiękowe i muzykę pod kątem technicznym i artystycznym.
- 7** Coraz mniej gier ukazuje się po angielsku. Otrzymują one ocenę niedostateczną za **język gry**. Za polską wersję stawiamy szóstkę, nie oceniamy jakości tłumaczenia. Występujące w nim ewentualne błędy karzemy, stawiając punkty ujemne.
- 8** Obecność **dialogów mówionych** po polsku oceniamy na szóstkę. Gry, w których rozmowy są wygłaszane po angielsku, otrzymują ocenę dostateczną. Gry bez dialogów – jedynek.
- 9** **Sterowanie**. Najwyżej oceniamy prostą obsługę wszystkich opcji.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU				
Aquanox				
Producent: FishTank Interactive Wydawca w Polsce: Lemon-Interactive				
12 LAT				
platforma testowa → Windows 95/98				
wersja na GameCubę → brak				
wersja na PlayStation 2 → brak				
wersja na Xboxa → brak				
poziom trudności → zaawansowanych				
waga				
GRYwalność (subiektywna ocena testujących)	50,0%	bardzo dobra	5,00	
Gratka dla wielbicieli łodzi podwodnych w każdym wydaniu. Gra dynamiczna jak Polowanie na Czerwony Pazdźnik i efektowna niżym Karmazynowy przypływ. Niestety gorzej od nich przetłumaczona. No i wymaga szybkiego pecha				
Jakość gry	17,0%	celująca	5,59	
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5	
Dźwięk i muzyka	4,0%	celująca	6	
Język gry	4,0%	celująca	6	
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3	
Sterowanie	8,0%	celująca	5,43	
Liczba opcji konfiguracyjnych	3,0%	celująca	6	
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3	
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6	
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	1,0%	jest	6	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWIACH TESTOWYCH				
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1	
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1	
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilał skokowe	4	
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6	
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6	
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA				
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 666 19 66	3	
Serwis online	1,0%	www.lemon-interactive.pl	3	
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5	
INSTALACJA				
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6	
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (700 MB)	1	
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1	
Odstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3	
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,84	
Punkty dodatnie/ujemne			15	
OCENA JAKOŚCI				
Cena/Jakość		bardzo dobra	4,84	
Cena/Jakość		celująca	16	
CENA DYSTYBUTORA (zalecana przez wydawcę)				
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję)			49,90 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję)			44 zł	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość			49,90 zł/16 = 3,11875 = celująca	

- 10** Gry za łatwe nas nudzą, a zbyt trudne – zniechęcają. Dlatego **GRY** premiuje regulację poziomu trudności.
- 11** Wymagania sprzętowe podawane na pudełku często rozmiągają się z prawdą. Dlatego sprawdzamy **działanie gry** na pięciu zestawach testowych, od starego Pentium 166 do szybkiego Athlona 900. Oceniamy przy tym, czy gra działa płynnie i czy animacja nie zwalnia.
- 12** **Pomoc techniczna i obsługa klienta**. Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę: oceniamy stronę WWW i serwis telefoniczny.
- 13** **GRY** nie pochwalają zastępowania podręcznika plikiem na płycie. Taką instrukcję oceniamy jako mierną. Podręcznik po angielsku dostaje ocenę niedostateczną niezależnie od jakości.
- 14** Ponadto oceniamy i opisujemy **instalację, liczbę opcji, zapis stanu gry i współpracę z akceleratorami graficznymi**.

Skala ocen Cena/Jakość

celująca →	poniżej 12,01
bardzo dobra →	od 12,01 do 16
dobra →	od 16,01 do 20
dostateczna →	od 20,01 do 24
mierna →	od 24,01 do 27
niedostateczna →	powyżej 27

- 15** **Punkty dodatnie/ujemne**. Za cechy nietypowe, które nie zostały ujęte w standardowej tabeli, przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące daną grę.
- 16** **Współczynnik Cena/Jakość**. Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Słabe gry oceniamy surowiej: gry o miernej jakości mają ocenę Cena/Jakość obniżoną o jeden stopień. Przy jakości niedostatecznej ocena spada aż o trzy stopnie.
- 17** Tabelę wyników zamyka **cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają dobrych ofert i podają **najniższą znaną cenę**.

Gra akcji na PC

Już z pierwszego zdania wstępu do testu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

W pionowych paskach małymi literkami podajemy tłumaczenia nazw, ich wymowę, a czasem też pochodzenie. Informacji nigdy za wiele



PRZEBIEG GRY

W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

DETALE

W tej ramce pokazujemy ważne drobiazgi, a także ciekawostki, które są charakterystyczne dla testowanej gry

Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko i bezbłędnie odnaleźć szukane działy



TREŚĆ GRY

Tu streszczamy fabułę gry, opisujemy jej świat, pokazujemy, jak przebiega typowa rozgrywka

TECHNIKA I

Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję, wskazujemy problemy występujące przy instalacji i działaniu gry

WERDYKT

Oto nasz sprawiedliwy wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Piszemy, kogo ona zainteresuje, a kto powinien jej unikać



Zapraszamy:
sklepy, galerie,
cafeteria, itp.

HURTOWNIA

NAJWIEKSZA HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział
detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.
Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i
programów. Naszym celem jest jak
najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy
telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego sklepu
firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str.7.

Zamów - detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
Gry wysyłamy w dniu zamówienia
Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
Płatność przy odbiorze
Ceny zawierają podatek vat

110%
gwarancji
najniższych
cen



INTERNET

PROMOCJE

ZAMÓWIENIA • KONTAKT

www.PLAY.com.pl

http://www.PLAY.com.pl



KUPOJ
NAJTANIEJ!
PEŁEN
ASORTYMENT
PROMOCJE



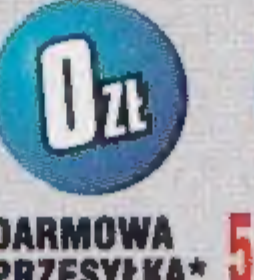
1 THEOCRACY
(PL) GRATIS*



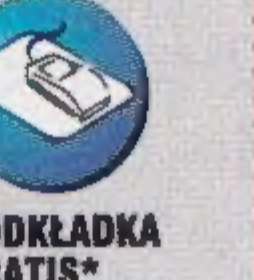
2 PLAKAT
GRATIS*



3 KOSZULKA
GRATIS*



4 DARMOWA
PRZESYŁKA*



5 PODKŁADKA
GRATIS*



1 MIDNIGHT
RACING PL
GRATIS*



6 POKROWIEC
NA 24CD *



7 FIRMOWY
PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-2 dotyczy każdego
zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier
gratis lub plakat i podaj nam swój wybór
przy zamówieniu Promocja nr 3-6
dotyczy zamówień powyżej 100zł.
Wybierz jedną z promocji i podaj nam
swoją decyzję przy zamówieniu Promocja nr
7-7 dotyczy zamówień powyżej 200zł.
Wybierz jedną z promocji i podaj nam
swoją decyzję przy zamówieniu

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyslij sms pod numer +48 504 324 130
podając swoje dane i zamawianą grę.
Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie!



SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TASMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 504 324 130
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul. Potocka 14 paw.3

Milionerzy 2 (druga edycja)

Parodia znanego teleturnieju
telewizyjnego. Gracze odpowiadają
na pytania z różnych dziedzin
wiedzy (geografia, przyroda) i
kultury masowej (telewizja, gry
komputerowe). W razie wygranej
lub przegranej gracz może pobić
swojego przeciwnika w wirtualnej
bijatyce na ekranie lub też sam
zostaje pobity. Gra słów "Pobij
przeciwnika" nabiera tu dosłownego
znaczenia. Produkt przeznaczony
dla szerokiej masy odbiorców. Jest
to drugie wydanie naszego przeboju
z ubiegłego roku i zawiera całkiem
nowe pytania.

19zł



BEAT UP A... (PL)
MILLIONAIRE 2

Car Tycoon to strategia
ekonomiczna poświęcona
przemysłowi samochodowemu.
Charakterystyczne cechy:
• 56 lat motoryzacji w 40 różnych
scenariuszach.
• Planowanie strategii produkcji i
dystrybucji.
• Szpiegowstwo przemysłowe i
sabotaż.
• Możliwość zaprojektowania
własnego samochodu z 96
dostępnych elementów.
• Ponad 400 modeli samochodów
z lat 1950-2006.

28zł



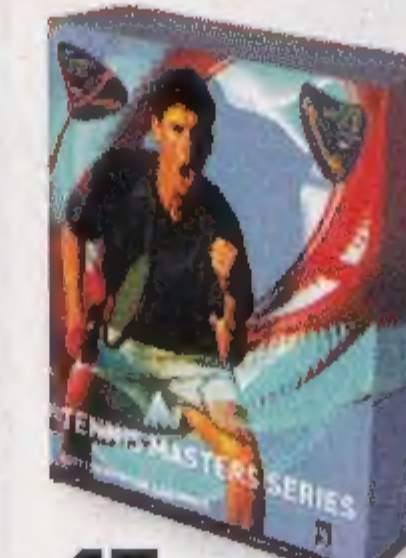
(PL)
CAR TYCOON



24zł
PRO RALLY 2001 (PL)



45zł
WORMS BLAST (PL)



47zł
TENNIS MASTERS SERIES



89zł
HEROES OF
MIGHT & MAGIC 4 (PL)
HEROES OF M&M 1 i 2 GRATIS!



114zł 18.04.2002
FIFA WORLD CUP 2002



145zł
DUNGEON SIEGE
PRZESYŁKA GRATIS!



46zł
RALLY EXTREME (PL)



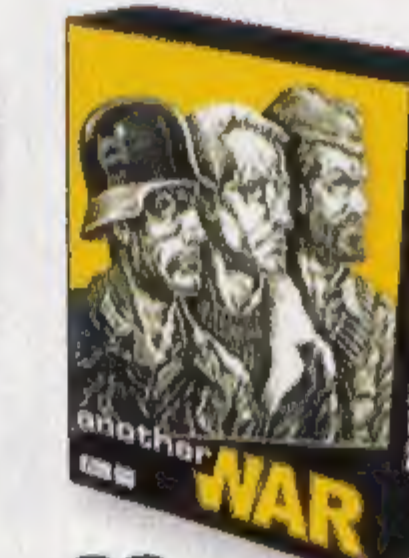
19zł
KANGUREK KAO (PL)



74zł
DUKE N. MANHATTAN
+ KOSZULKA GRATIS!



89zł
CAPITALISM 2 (PL)



89zł
ANOTHER WAR 4CD(PL)



23zł
OPERATION FLASHPOINT
MISJE DODATKOWE (PL)



19zł
F1 MANAGER



74zł
SIMS WAKACJE (PL)



45zł
PANORAMA FIRM 2002



20zł
HEROES 3+2+
SHADOW OF THE DEATH (PL)



25zł
HEROES OF M&M 3+2 (PL)
HARMAGEDDON BLADE (PL)



49zł
HEROES COMPLETE (PL)
HEROES 2+3+ ARMAG. + SHADOW.



24zł
REAL WAR (PL)



19zł
ZAX (PL)



19zł
HEROES M&M 3 (PL)



19zł
EMERGENCY (PL)



19zł
KNIGHTS & MERCHANTS (PL)



19zł
MISTRZ KŁAWIAT. 1 (PL)



19zł
RESURRECTION (PL)



19zł
GORAZUL 4CD(PL)



19zł
M&M 8 (PL)



19zł
SUSANNE TIT. (PL)

W pełnej ofercie ponad
1000 pozycji na stanie

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad
1000 pozycji na stanie

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

3D GAME MAKER (PL).....N	64zł	DIE HARD: NAKATOMI PLAZA 24.05.....	89zł	HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL).....	74zł	ORIGYNAL WAR 2CD(PL).....	20zł	SOUL REAVER.....	39zł
4x4.....	46zł	DISNEY: 102 DALMATIANS.....	45zł	HUGO TROPICALNA WYSPA (PL).....	74zł	PANORAMA FIRM 2002 (PL).....	45zł	SOUL REAVER 2.....	114zł
A.D.2044 2CD (PL).....	19zł	DISNEY'S HERCULES.....	25zł	HUGO ZACZAROWANY DAB (PL).....	55zł	PANZER ELITE SE (PL).....	28zł	SPEEDWAY (PL).....	19zł
ACE VENTURA (PL).....	45zł	DOGGHIGHTER AIRFIX.....	20zł	HUGO ZAKLETA KOLEJKA (PL).....	74zł	PANZER GENERAL 3D.....	48zł	STAR TREK DOMINION WARS (PL).....	49zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL).....	47zł	DRACULA 2 (PL).....	48zł	HUGO ZAKLETA KOLEJKA (PL).....	74zł	PANZER WARS (PL).....	74zł	STAR WARS FORCE COMMANDER.....	74zł
AGE OF WONDERS 2 (PL) 15.05.2002.....	64zł	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT.....	44zł	HUGO: GORACZKA CZAR DIAŁENTÓW.....	74zł	PHANTASMAGORIA 2.....	39zł	STAR WARS JEDI KNIGHTS.....	74zł
AGHARTA (PL) 2 CD.....	19zł	DUNGEON KEEPER 2 PL.....	145zł	ICE WIND DALE 2 (PL) B.2002.....	89zł	PIZZA CONNECTION 2 (PL).....	48zł	STAR WARS ROGUE SQUADRON.....	74zł
AIRPORT.....	42zł	DUNGEON SIEGE.....	145zł	KEWIND D + HEART OF THE WIN.....	65zł	PLANESCAPA TORMENT (PL).....	65zł	STAR WARS X-WING COLLECT.....	74zł
ALICE.....	42zł	EARTH: LOST SOULS (PL).....	35zł	JA JESTEM (PL).....	89zł	PLANESCAPE TORMENT (PL).....	65zł	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	74zł
ALIEN NATIONS (PL).....	20zł	EARTH 2140 (PL)+134 MISJE.....	19zł	JACK ORLANDO DIRECTORS CUT.....	29zł	PLANETA MALP (PL).....	45zł	STAR WARS: FORCE COMMAND.....	74zł
ALIEN NATIONS 2 (PL) 1. PODKŁ.....	89zł	EARTH 2150 (PL) 2CD.....	19zł	JAGGED ALLIANCE 2 (PL).....	19zł	POKEMON PRINT STUDIO (PL).....	89zł	STAR WARS: PHANTOM MENACE.....	74zł
ALIEN VS PREDATOR.....	46zł	EARTHWORK JIM 3D(PL).....	48zł	JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS. (PL).....	20zł	POLSKA GOLA (PL).....	74zł	STARWRAFT + BROADWARR.....	48zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL).....	89zł	EMERGENCY (PL).....	19zł	KANGUREK KAD (PL).....	19zł	POMPEI (PL).....	20zł	STARWAGEDDON (PL).....	48zł
ANOTHER WAR CD (PL).....	89zł	EMPEROR BATTLE FOR DUNE.....	74zł	KINGDOM UNDER FIRE (PL).....	20zł	POOL OF RADIANCE(PL).....	89zł	STARWARS STARFIGHTER.....	N 55zł
ANOTHER WAR DVD (PL).....	114zł	EMPIRE EARTH (PL).....	114zł	KINGDOMS AND MERCHANTS (PL).....	19zł	PREMIER L.FOOTBALL MAN 2002.....	114zł	STUNT GP (PL).....	19zł
AQUANOX.....	45zł	E-RACER (PL).....	19zł	KNIGHTSANDER PEASANT REBELL.....	42zł	PRIMITIVE WARS (PL).....	64zł	SUBMARINE TITANS (PL).....	19zł
ARCANUM 5CD (PL).....	85zł	ETHERLORDS (PL).....	45zł	KOGUT JAIGARZ (PL).....	19zł	PRO RALLY 2001(PL).....	24zł	SUDDEN STRIKE + GOLD (PL).....	74zł
ARMORED FIST 3.....	38zł	EUROPA UNIVERSALIS (PL).....	19zł	KOHAN (PL).....	45zł	PRZYGOODY RYSKA (PL).....	29zł	SW. JEDI KNIGHT 2.....	N 155zł
ARTHUR'S KNIGHT 2(PL).....	74zł	EUROPA UNIVERSALIS 2(PL).....	89zł	KOZACY (PL).....	89zł	QUAKE 3 ARENA.....	89zł	SZACHY 2001 (PL).....	48zł
ATLANTIS 1 (PL).....	28zł	EVIL TWIN (PL).....	65zł	KRZACZY (PL).....	74zł	RAED DVD (PL).....	48zł	SZACHY 98 (PL).....	19zł
ATLANTIS 2 (PL).....	23zł	F1 2001.....	114zł	KSIĄŻE I TCHORZE (PL).....	19zł	RAILROAD TYCOON DELUXE(PL).....	64zł	SZACHY 2001 (PL).....	48zł
ATLANTIS 3 (PL).....	74zł	F1 MANAGER.....	20zł	KURCZE PIECZONE (PL).....	19zł	RAINBOW SIX: COVERT OPS(PL).....	89zł	SZACHY 98 (PL).....	19zł
BLACK & WHITE GOLD PACK (PL).....	124zł	F1 RACING.....	20zł	KURKA WIELKANOCNA (PL).....	19zł	RAINBOW SIX: BLACK THRON(PL).....	N 89zł	ŚWIEŻY RAJD (PL).....	30zł
BALDURS GATE 1 (PL).....	85zł	F-16 AGRESSOR.....	42zł	KURKA WOJNA (PL).....	47zł	RALLY CHAMP. EXTREME (PL).....	46zł	TACHYON.....	35zł
BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL).....	69zł	F-22 LIGHTING 3.....	20zł	LARRY T (PL).....	47zł	RALLY CHAMPIONSHIP (PL).....	19zł	TAXI DRIVER (PL).....	23zł
BATTLE ISLE IV (PL).....	48zł	F-22 RAPTOR.....	42zł	LAST BROW.....	89zł	RALLY TROPHY (PL).....	74zł	TENNIS MATERS SERIES.....	47zł
BGI + BGI2 + BGI3 MISJE (12CD) (PL).....	139zł	FALLOUT.....	20zł	LEGO ALPHA TEAM (PL).....	10zł	RANDEVOUS Z NIEZNANĄ (PL).....	46zł	TEST DRIVE 8 (PL).....	19zł
BLACK & WHITE (PL).....	74zł	FALLOUT 2 (PL).....	20zł	LEGO LEGOLAND (PL).....	89zł	RAYMAN M (PL).....	64zł	THRONE OF DARKNESS (PL).....	64zł
BLACK & WHITE CREATURE ISLES.....	69zł	FALLOUT TACTICS 8CD (PL).....	89zł	LEW LEON (PL).....	20zł	REAL WAR (PL).....	24zł	TOCA 2 (PL).....	20zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL).....	19zł	FARAO (PL).....	46zł	LIACH (PL) 2CD.....	19zł	RED ALERT.....	44zł	TOMB RAIDER 1.....	39zł
BLOOD OMEN 2.....	124zł	FAUST (PL).....	29zł	LIOTI COMM-ION (PL).....	64zł	RED ALERT 2.....	69zł	TOMB RAIDER 2.....	39zł
BROKEN SWORD 2 (PL).....	39zł	FIFA '99.....	29zł	LONGEST JOURNEY (PL).....	47zł	RED ALERT 2 + RED 1.....	79zł	TOMB RAIDER 3.....	39zł
BRYDZ 3000 (PL).....	74zł	FIFA 2000.....	44zł	MARIA (PL) 2.07.2002.....	Z 89zł	RED ALERT YURI'S REVENGE.....	74zł	TOMB RAIDER 4.....	74zł
C&C RENEGADE.....	114zł	FIFA 2001.....	89zł	MAGIC&MAYTHEM.....	20zł	RED ALERT1+2+YOURI REVENGE.....	114zł	TOMB RAIDER 4 + THE LAST REV.....	74zł
CAPITALISM 2 (PL).....	89zł	FIFA 2002.....	119zł	MAJESTY (PL).....	45zł	REDLINE RACER.....	20zł	TOMB RAIDER CHRONICLES.....	89zł
CASANOVA (PL).....	35zł	FIFA WORLD CUP 2002.....	114zł	MAX PAYNE (PL) + PODKADKA.....	89zł	RESURRECTION (PL).....	19zł	TONY H. PRO SKATER 3 4.2002.....	Z 149zł
CHAMPION MAN. 01/02.....	122zł	FIGHTING FORCE.....	38zł	MDK (PL).....	47zł	RETURN TO CASTLE WOLFENS.....	155zł	TONY HAWK'S S. PRO SKATER 2.....	89zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + LIGA PL.....	38zł	FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO.....	185zł	MDK 2 + MDK 1 (PL).....	47zł	REVENANT.....	38zł	TOON CAR.....	19zł
CHESHMASTER 8000.....	64zł	FLIGHT UNLIMITED 2.....	44zł	MDK OF HONOR.....	114zł	REX NAWIENIEJSZY.....	59zł	TRADE EMPIRES (PL).....	64zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL).....	48zł	FREEDOM FORCE.....	114zł	MEGARAGE 3 (PL).....	74zł	RING (PL) 4 CD.....	29zł	TRAFFIC GIANT GOLD (PL).....	20zł
CIVILIZACJA 3.....	139zł	FREESPACE 2 (PL).....	29zł	MIDNIGHT RACING (PL).....	19zł	ROADWARRIOR.....	19zł	TRAIN SIMULATOR.....	155zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2.....	48zł	GABRIEL KNIGHT 3.....	39zł	MIG 29 FALCRUM.....	10zł	SABRINA: CZAROWNICA (PL).....	65zł	TRIBES 2.....	19zł
CLOSE COMBAT 5.....	64zł	GANGSTERS 2.....	119zł	MIG ALLEY.....	10zł	SAGA GNIEW WIKINGOW (PL).....	20zł	TRIDONS (PL).....	19zł
CODENAME OUTBREAK (PL).....	48zł	GEX 3D.....	20zł	MIGHT&MAGIC 7.....	20zł	SCREAMER 2.....	20zł	TROPICO (PL).....	89zł
COLIN McRAE RALLY 1 (PL).....	20zł	GHOST RECON (PL).....	89zł	MIGHT&MAGIC 8 (PL).....	19zł	SCREAMER RALLY (PL).....	20zł	TROPICO RAKSKA WYSPA(PL).....	48zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL).....	B 46zł	GHOTIC (PL).....	89zł	MIGHT&MAGIC 9 (PL) + MMB 5.2002.....	89zł	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP.....	10zł	TROPICO 2.07.04 EDYCJA (PL).....	114zł
COLBOT (PL).....	44zł	GIANTS (PL).....	20zł	MORTAL COMBAT 4.....	38zł	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP.....	10zł	TUNGUSKA (PL) 2CD.....	19zł
COMBAT MISSION (PL) 19.06.2002.....	Z 24zł	GILBERT GOODMATE (PL).....	34zł	MORTYR (PL).....	19zł	SERIOUS SAM 2 (PL).....	65zł	TWIERDZA (PL).....	89zł
COMMANDER 3.....	38zł	GLOBAL OPERATIONS.....	114zł	MOTO RACER 2.....	45zł	SETTLERS 1+2+3+4+4 (PL).....	135zł	TZAR (PL).....	19zł
COMMANDER 4.....	89zł	GRUPA 2 KOSMOSU (PL) 4CD.....	19zł	MOTO RACER 3.....	114zł	SETTLERS 2 (PL).....	20zł	UNREAL.....	20zł
COMMANDOS 2.....	74zł	GORSALU 4CD (PL).....	19zł	MUMINKI-ZIMA MUMINKOW (PL).....	64zł	SETTLERS 3 GOLD (PL).....	65zł	VAMPIRE.....	46zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.....	38zł	GORKY 17 (PL).....	19zł	MYST 3 EXILE (PL).....	64zł	SETTLERS 4 (PL).....	89zł	VIRTUA COP 2.....	10zł
CONQUEST FRONTIER WARS(PL).....	65zł	GTA 2 (PL) + KOSZULKA.....	64zł	MYTH 3 (PL).....	64zł	SETTLERS 4 NOWE MISJE.....	45zł	VIRTUA FIGHTER 2.....	114zł
CORSAIRS (PL).....	20zł	GTA 3 (PL) 3.06.2002.....	89zł	NA KŁOPTY PANTERA.....	69zł	SHIMZ (PL).....	46zł	WARCRAFT + BATTLE NET.....	48zł
CROC 2.....	74zł	HALF LIFE: GENERACJA 3.0.....	N 114zł	NASCAR 2002.....	89zł	SHOGUN MONGOL INVASION (PL).....	74zł	WARCRAFT 3 (PL) 06-2002.....	Z 114zł
CUE CLUB (PL).....	28zł	HARRY POTTER KAMIEŃ (PL).....	114zł	NBA 2000.....	89zł	SHOGUN + MONGOL INVASION(PL).....	114zł	WARD (PL).....	59zł
CULTURES 2 (PL).....	74zł	HEAVY METAL.....	46zł	NBA LIVE '99.....	29zł	SILENT HUNTER 2 (PL).....	89zł	WARLORDS BATTLECRY 2.....	89zł
CUTTHROATS.....	35zł	HELI HEROES (PL).....	37zł	NECRONOMICON (PL).....	44zł	SILENT HUNTER COMM. ED.....	44zł	WARRIOR.....	89zł
CZERWONY KAPTUREK (PL).....	19zł	HEROES 2+3+ARMAG. (PL).....	B 25zł	NEED FOR SPEED.....	44zł	SIM CITY 3000 (PL).....	29zł	WIKING CZASY (PL).....	89zł
DARKSTONE.....	20zł	HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL).....	74zł	NEED FOR SPEED PORSCHE.....	44zł	SIM GOLF.....	114zł	WIGGLES (PL).....	89zł
DELTA FORCE.....	38zł	HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL).....	74zł	NHL 2002.....	119zł	SIMS (PL).....	89zł	WING COMMANDER PROPHECY.....	25zł
DELTA FORCE 2.....	74zł	HEROES CHRONICLES PACK (ASZT.).....	N 74zł	NOAM SOUL.....	25zł	SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL).....	119zł	WIZARDRY 5 (PL).....	89zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR.....	74zł	HEROES COMP. H2+H3+AR+SH.....	49zł	OFF ROAD (PL).....	74zł	SIMS BALANGA (PL).....	74zł	WOODY WOODPECKER(PL).....	74zł
DESTROYER COMMAND (PL).....	89zł	HEROES M&M 4 (PL) + HERO 2.....	B 19zł	OGNEM I MIECZEM (PL).....	25zł	SIMS BRAVO (PL) FULL PACK.....	189zł	WORLD WAR 3.....	45zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL).....	20zł	HEROES M&M 5 OF D. (PL)+H2.....	B 20zł	ON.....	19zł	SIMS RANDKA (PL).....	74zł	WORMS BLAST (PL).....	45zł
DEUS EX.....	72zł	HITCHCOCK (PL).....	36zł	ONIL TYCOON (PL).....	46zł	SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE.....	69zł	WORMS W. PARTY + KOSZULKA.....	74zł
DIABLO 1.....	48zł	HITMAN.....	Z 36zł	ONLINE.....	19zł	SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE + BALANGA.....	114zł	WORMS 7 SKARBÓW (PL).....	74zł
DIABLO 1 + DIABLO2 + PAN ZN.....	175zł	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA.....	64zł	OPER. FLASHPOINT + MISJE (PL).....	74zł	SIMS WAKACJE (PL).....	74zł	ZAX GALAKTYCZNY WÓJ. (PL).....	15zł
DIABLO 2.....	89zł	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA.....	64zł	OPERATION FLASHPOINT (PL).....	54zł	SIMS + ŚWIATOWE + BALANGA.....	139zł	ZEUS PAN OLYMPU (PL).....	89zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL).....	89zł	HOTEL GIANT (PL).....	74zł	OPERATION FLASHPOINT-MISJE (PL).....	23zł	SONIC 3D(PL).....	47zł	ZIELONE BERETY (PL).....	64zł
DIABLO 2 + PAN ZNISZCZENIA (PL).....	135zł								

Doniesienia

Kolejna część Tribes

Sierra ogłosiła, że rozpoczęły się prace nad kolejną częścią taktycznej gry akcji Tribes, która do dziś cieszy się popularnością. W Tribes Fast Attack weźmiemy udział w dziewięciu misjach dla pojedynczego gracza. Zagramy też w trybie sieciowym.

Hity z Amigi ukażą się na peceta!

Cinemaware, słynny kiedyś producent gier na komputer Amiga, pracuje nad nowymi wersjami starych hitów. Pierwsza ukaże się odświeżona wersja gry Wings, połączenia zręcznościówki z symulatorem, w którym wcielimy się w pilota dwupłatowca z pierwszej wojny światowej. Druga gra to strategia Lords of the Rising Sun, w której poprowadzimy armię samurajów i zdobędziemy tytuł szoguna.

Filmowa promocja

Promocja najnowszej gry Nintendo, Eternal Darkness: Sanity's Requiem na konsolę GameCube przeprowadzana jest w nietypowy sposób. Firma ogłosiła konkurs na krótkometrażowy film wykorzystujący motywy z gry. Główną nagrodą jest aż 20 tysięcy dolarów. Dzieła zgłoszone do konkursu będą umieszczane od 23 maja na stronie www.eternaldarkness-films.com.

Myst – teraz jako serial telewizyjny

Amerykański kanał Sci-Fi Channel wyemituje w 2003 roku serial na motywach gry Myst – najlepiej sprzedającej się pecetowej gry wszech czasów. Serial będzie się składał z czterech odcinków. **GRY** mają nadzieję, że któraś z polskich stacji telewizyjnych zakupi go i zaprezentuje widzom.

Królowie i krucjaty

Na jesieni ukaże się strategia Crusader Kings, której akcja ma rozgrywać się pomiędzy XI a XV wiekiem. Wcielimy się w średnio-wiecznych władców, a także przywódców zakonów rycerskich – templariuszy i Krzyżaków. Crusader Kings będzie korzystała z programu Europy Universalis II.

Army Men RTS¹

Gra strategiczna na PC | Po raz kolejny poprowadzimy do boju plastikowe żołnierzyki.

Tym razem jednak będziemy zarządzać bazą. Stworzymy w niej różne budynki, aby

wyprodukować w nich żołnierzy i ich pojazdy. Ciekawą innowacją będzie system przedstawiania bitew. Starcia małych żołnierzyków obejrzymy z lotu ptaka lub przełączymy

się w tryb, w którym zobaczymy całą akcję z perspektywy naszych podopiecznych.

→ **Termin:** III kwartał 2002

Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl



↑ Plastikowe żołnierzyki walczą równie zaciekle jak prawdziwi wojacy

← Kredki doskonale sprawdzają się jako zapory przeciwczołgowe



↑ Starcia będą rozgrywać się nie tylko w domu, ale także w ogrodzie, wśród roślin i alejek

Mistmare²

Gra fabularna na PC | Wcielimy się w Isadora, zarazem kapłana i wojownika, który przemierza Europę.

Gra ma rozgrywać się w roku 1996, ale pokaże nam alternatywną wizję świata. Nie było rewolucji przemysłowej,

a kościół sprawuje władzę silną ręką. Naszym zadaniem będzie znalezienie człowieka uznanego za antychrysta, który zniszczy świat.

→ **Termin:** III kwartał 2002

Informacje: Manta, 03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14, tel. (0 prefiks 22) 332 34 50, www.manta.com.pl



← W Mistmare zobaczymy Europę odmienioną nie do poznania

Chociaż mamy → koniec dwudziestego wieku, najważniejszą siłą pozostaje magia

Duke Nukem: Manhattan Project⁴

Gra akcji na PC | Ziemię znów atakują obcy. Na szczęście Duke Nukem wciąż stoi na straży ludzkości. Zwłaszcza jej piękniejszej części.

Gra toczy się na ośmiu gigantycznych poziomach. Naszego bohatera oglądamy z boku, inaczej niż w sławnej grze Duke Nukem 3D sprzed lat, w której patrzyliśmy na świat oczyma bohatera. Kame-

ra nie jest jednak statyczna – przy najciekawszych akcjach widzimy efektowne zbliżenia. Słyszymy także pełne humoru odzywki najslawniejszego bohatera gier akcji.

→ **Termin:** już jest

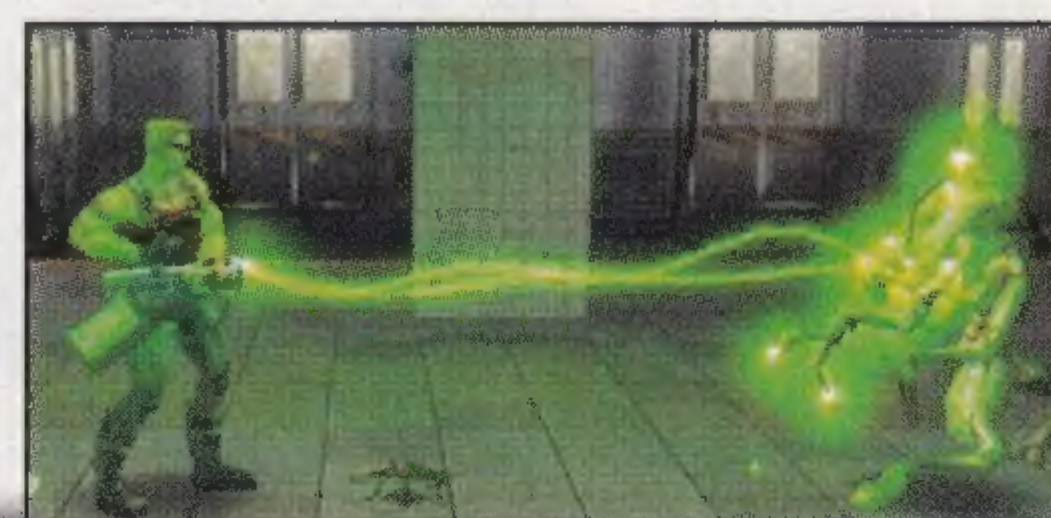
Informacje: LEM, 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, tel. (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl

Książę powrócił!



Chodzimy po dachach, strzelamy do obcych i uwalniamy porwane dziewczyny

W walce korzystamy także z potężnej i tajemniczej broni używanej przez obcych



Arena jest ogromna, zbudujemy więc na niej rozległą bazę

Gladiators³

Gra strategiczna na PC |

W przyszłości ludzie i obcy rozstrzygają konflikty na specjalnie przygotowanej arenie. Dowodzimy jedną z drużyn.

Dla każdej ze stron przewidziano po 20 misji do przejścia, zaś na ekranie zobaczymy w sumie aż 500 typów jednostek! W czasie walki zniszczymy przeszkody terenowe, takie jak skały, budynki czy drzewa. Do boju będzie nas zagrzewał doping publiczności.

→ **Termin:** III kwartał 2002

Informacje: Manta, 03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14, tel. (0 prefiks 22) 332 34 50, www.manta.com.pl



Podczas starć ważne będzie rozstawienie naszych żołnierzy



Na samym początku zabawy spotykamy niebezpiecznych zmutowanych policjantów

ŚWIAT NAJNIŻSZYCH CEN

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.



wirtualny
świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA



69⁹⁰ PL

EUROPA UNIVERSALIS II



129⁹⁰ PL

BALDUR'S GATE II NUMEROWANA
EDYCJA + TRON BHAALA



19⁹⁰ PL

HEROES III + ARMAGEDDON'S BLADE

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA



74⁹⁰ PL

SIMS WAKACJE



94⁹⁰ PL

WARRIOR KINGS



94⁹⁰ PL

CAPITALISM II



94⁹⁰ PL

DESTROYER COMMAND



94⁹⁰ PL

HEROES IV



119⁹⁰ PL

FIFA WORLD CUP 2002



GRATIS!

Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty
Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech
fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS:
OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL **GRATIS**



19⁹⁰ PL

FALLOUT 2



19⁹⁰ PL

PIŁKARSKIE MISTRZOSTWA ŚWIATA



28⁹⁰ PL

CAR TYCOON



44⁹⁰ PL

LONGEST JOURNEY



46⁹⁰ PL

ETHERLORDS



47⁹⁰ PL

ALIEN VS. PREDATOR



47⁹⁰ PL

STARMAGEDDON



47⁹⁰ PL

WORMS BLAST



47⁹⁰ PL

FARAON



48⁹⁰ PL

STARCRAFT



74⁹⁰ PL

DUKE NUKEM MANHATTAN...



75⁹⁰ PL

SIMS RANDKA



94⁹⁰ PL

GOTHIC



94⁹⁰ PL

GHOST RECON



158⁹⁰ PL

JEDI KNIGHT II

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł (3 - 7 dni)
- Dostawa na drugi dzień - dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo - płać dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

PRZED
PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWE

GRY
KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

WARCRAFT III



119⁹⁰ PL

Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS Warcraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdują: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002

Zamawiając przed premierą grę
Warcraft III otrzymasz **GRATIS**
SACRIFICE PL (3CD) i WARCRAFT II
BATTLE NET EDITION

MIGHT AND MAGIC IX



94⁹⁰ PL

Writ of Fate to dziewiąta część jednej z najpopularniejszych serii RPG rozgrywaną się w fantastycznym świecie Might & Magic. Fabuła toczy się w innym rejonie tego samego świata co w Heroes of Might & Magic IV. Od naszego postępowania w grze zależeć będzie złagodzenie lub nasilenie konfliktu zaistniałego w tej części świata.

Nowe przygody zaczynają się gdy nasz statek, płynący z Che'd'dian do Mendossus, rozbija się na Isle of Ashes na środku morza Verhoffin...

PREMIERA: 5 CZERWIEC 2002

Zamawiając przed premierą
grę Might and Magic IX
otrzymasz **GRATIS** gry
MIGHT AND MAGIC VIII PL oraz
KINGDOM UNDER FIRE PL

GTA 3



94⁹⁰ PL

Zamawiając przed
premierą grę
GTA 3
otrzymasz **GRATIS**
grę
DEVIL
INSIDE PL

PREMIERA: CZERWIEC 2002

WARLORDS BATTLECRY II



59⁹⁰ PL

Zamawiając przed
premierą
grę WARLORDS
BATTLECRY II
płacisz tylko
59,90
OSZCZĘDZASZ
10 ZŁ

PREMIERA: CZERWIEC 2002

GRY KARCJANE

KSIĄŻKI



35⁹⁰ PL

MAGIC THE GATHERING V
2 talie po 30 kart,
kolorowa instrukcja
112 stron.



38⁹⁰ PL

J.R.R. TOLKIEN
WŁADCA PIERŚCIENI
Tom 1-3. okładka filmowa

ICEWIND DALE II



94⁹⁰ PL

Zamawiając przed
premierą grę
ICEWIND DALE II
otrzymasz **GRATIS**
grę
ZAX PL

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć "białe kruki" ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301, fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

Doniesienia

The Sims Online!

Firma Electronic Arts ogłosiła, że przebojowa seria gier The Sims doczeka się wersji sieciowej. W czasie zabawy spotkamy się z przyjaciółmi w świecie Simów lub umówimy się na randkę. Testy The Sims Online zaczną się w wakacje.

Nie będzie Matriksa?

Amerykański wydawca gier, firma Interplay poinformowała, że sprzedaje studio programistyczne Shiny Entertainment, które stworzyło między innymi gry Sacrifice, Messiah i MDK. Niepokój **GIER** budzi fakt, że Shiny pracowało ostatnio nad opartą na motywach znanego filmu grą Matrix w wersji na pecety i Xboxa. Ponieważ prawa do wydania gry ma Interplay, być może projekt tworzony w Shiny zostanie zawieszony, a Interplay zacznie prace od początku.

Polecimy w pierwszy lot

Microsoft pracuje nad symulatorem Flyera – pierwszego samolotu zbudowanego przez braci Wright w 1903 roku. Już wkrótce zasiądziemy więc za sterami maszyny zbudowanej z drewnianych listew, strun fortepianowych i płótna, aby przeżyć pierwszy kontrolowany lot silnikowy w historii ludzkości.

Kariera restauratora

Trevor Chan, autor gier Capitalism I i II oraz Seven Kingdoms I i II pracuje nad biznesowym symulatorem restauracji. Będziemy ustalać ceny, menu, zatrudniać personel, poznawać sekrety kuchni mistrzów i dbać, aby nasi goście byli zadowoleni. Ciekawe, czy zaczniemy karierę od zera, na przykład od budki z hamburgerami i zapiekankami?

Cywilizacja na stole

Studio Eagle Games chce stworzyć wierną kopię pecetowej gry strategicznej Civilization w postaci... gry planszowej! Na ogromnej mapie założymy i rozbudujemy miasta i osady, użyjemy kart z wynalazkami i odkryciami. Gry planszowe to już historia, ale **GRY** życzą temu odważnemu pomysłowi powodzenia.



Gra akcji na PC i PS2 | W kolejnej części przygód Lary Croft zobaczymy wiele zmian – zarówno w samej rozgrywce, jak i w scenariuszu.

Gra będzie o wiele mroczniejsza niż jej poprzedniczki. Lara zostanie wrobiona w morderstwo

swojego nauczyciela Van Croya, a my pomożemy jej w ucieczce przed policją i ludźmi, którzy chcą ją zabić.

Tym razem nie będziemy już atakować przeciwników w otwartej walce. Przemykając się po cichu ciemnymi korytarzami, zniechęca obojętnymi wrogów chwytem za szyję.

Program gry stworzono od nowa, dzięki czemu grafika i efekty świetlne będą znacznie lepsze niż w poprzednich częściach serii.

→ **Termin:** IV kwartał 2002
Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl

Po raz pierwszy Lara Croft będzie walczyć wręcz i stosować specjalne chwyt



Przeciwnicy będą posługiwać się latarkami, więc trudniej będzie się ukrywać w ciemnościach

World War II: Frontline Command²

Pojazdy pancerne będą wyglądały jak prawdziwe

Gra strategiczna na PC | Jako dowódca wojsk alianckich podczas drugiej wojny światowej weźmiemy udział w 25 misjach i będziemy podbijać hitlerowskie Niemcy. Starcia zobaczymy w trójwymiarowej grafice. W walce ważne będzie morale żołnierzy.

→ **Termin:** jesień 2002
Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info

Zanzarah: The Hidden Portal³

Gra akcji na PC | Dwa światy, magiczny i rzeczywisty, zapomniali o sobie przed wielu laty. Teraz pojawia się osoba, która zjednoczy te krainy.

Naszą bohaterką będzie dziewczyna, która odkrywa w sobie magiczne cechy. Spróbujemy przywrócić połączenie między krainami. Grafika będzie



W Zanzarah trafiamy do magicznej krainy. Autorzy gry obiecują piękną grafikę i efekty świetlne

baśniowa, a walki ze złymi stworami mają się opierać na magii. W grze nie zobaczymy ani kropli krwi.

→ **Termin:** maj 2002
Informacje: www.zanzarah.com

F1 2002



Szybkie maszyny przyciągają piękne dziewczyny

Wyścigi na PC, PS2, GameCube'a i Xboxa | Zasiądziemy za kierownicami najszybszych samochodów świata i wyruszymy po zwycięstwo.

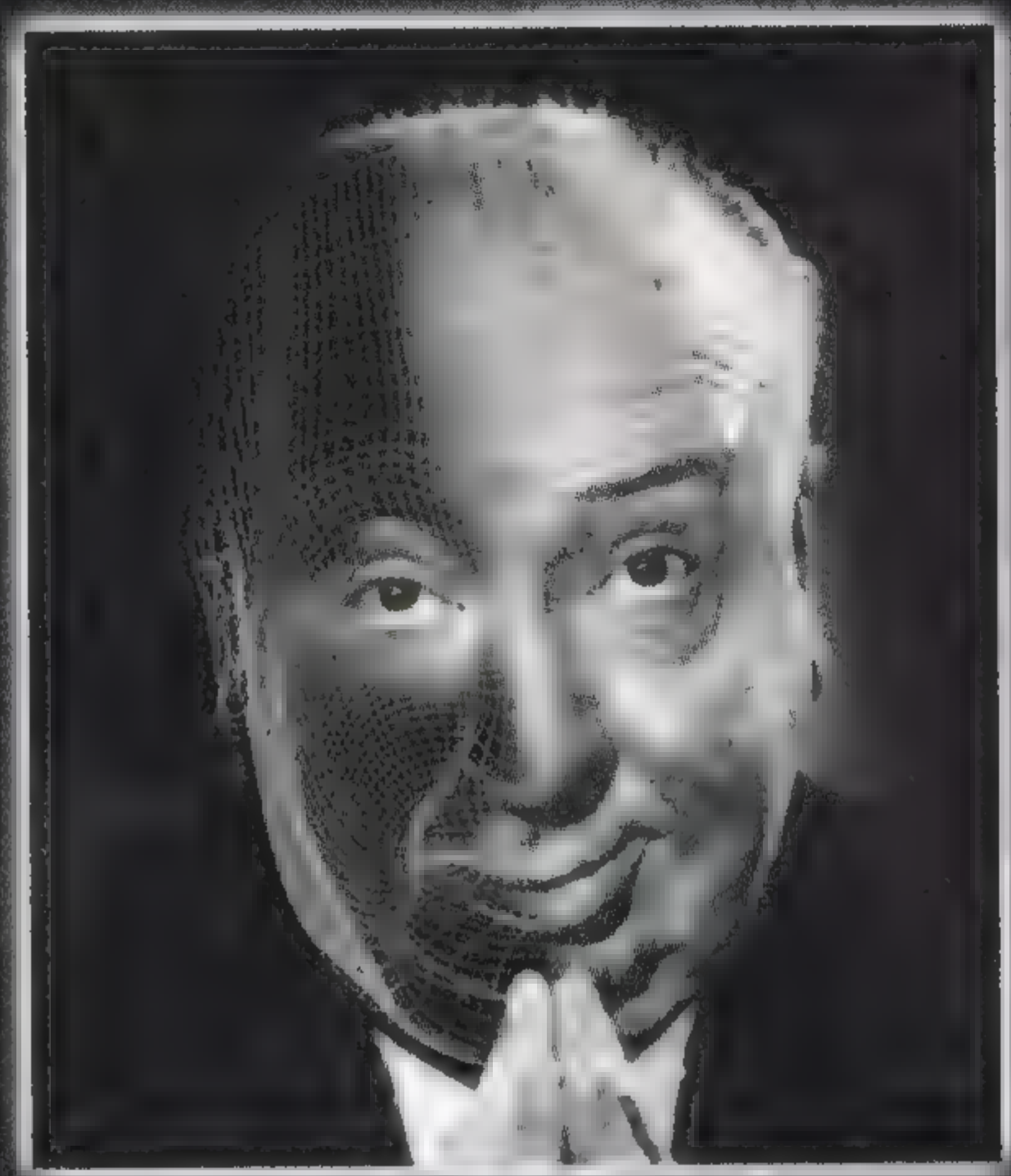
Dzięki oficjalnej licencji organizatorów wyścigów Formuły 1 w grze będą prawdziwe nazwiska kierowców, nazwy drużyn, tory i samochody. Program gry ma wiernie odwzorowywać zachowanie wozu, w tym takie szczegóły, jak wpływ na jazdę temperatury silnika i hamulców. Poczujemy się więc jak prawdziwi kierowcy Formuły 1. Grafika ma zapierać dech w piersiach.

→ **Termin:** III kwartał 2002
Informacje: IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl



NOWA SERIA

SŁYNNNE POSTACIE TAJEMNICZE WYDARZENIA



Hitchcock: OSTATNIE CIĘCIE

Alfred Hitchcock, autor „Ptaków” i „Psychozy”, raz jeszcze postanowił zaskoczyć swoich fanów. Przygotowana w oparciu o jego wskazówki, mroczna gra przygodowa „Hitchcock: Ostatnie Cięcie” przeniesie Cię do świata, w którym nic nie jest bezpieczne. Z planu amatorskiego filmu znikają ludzie. Nikt nie wie, co się z nimi stało. Klimatyczna grafika, intrygujące filmowe wstawki, niepokojąca ścieżka dźwiękowa, wreszcie interesujące zagadki sprawiają, że również przepadniesz... na długie godziny. Na szczęście ambitny detektyw rozpoczyna śledztwo...

**NIE WAHAJ SIĘ! ROZWIĄŻ NAJWIĘKSZĄ ZAGADKĘ
KRYMINALNĄ SWEGO ŻYCIA!**



WKRÓTCE W SERII INNE DOSKONAŁE GRY ZA 39⁹⁰ ZŁ !



Legenda
o Proroku i Zabójcy

SEKRETY

TWIERDZY ALAMUT

LOCH NESS

ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

CDPROJECT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wanadoo
-France Telecom Group-

UNIVERSAL

axel
tribe
++++

AC

GALE

© 2002 The Arxel Guild, AC,
Multimedia, Galilea/Wanadoo Edition.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Już
w kioskach
na terenie całego
kraju dynamiczna gra
sportowa „Piłkarski
Mistrzostwa Świata
2002 Korea/Japonia
w rewelacyjnie
niskiej cenie
19,99 zł”

WZLOTY

Piłka w (Dobrej) GRZE!

Po najlepiej sprzedającej się w Polsce grze komputerowej, Skokach narciarskich 2002, w serii Dobra GRA ukazuje się kolejna pozycja. Tym razem jest to Era futbolu 2002, pierwsza na polskim rynku gra piłkarska, która od chwili premiery sprzedawana jest w rekordowo niskiej cenie 19,90 złotych. Jej dodatkowe atuty to piękna grafika, dynamiczna akcja, polska wersja i – dzięki licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej – obecność polskiej reprezentacji. Era futbolu 2002 sprzedawana jest w kioskach z prasą. Test gry znajduje się na stronie 34.

GRY przyznają wzlot tej inicjatywie i podkreślają, że wprowadzenie na rynek kolejnej dobrej i taniej gry po polsku oznacza tylko jedno: wzrost konkurencji, a co za tym idzie – jakości wydawanych gier.

UPADKI

Arogancki gigant

Polityka Microsoftu wobec polskich graczy została już raz napiętnowana w tej rubryce (w lipcu zeszłego roku). Od tego czasu nie zaobserwowaliśmy żadnej zmiany na lepsze, przeciwnie, nasze rozgoryczenie się pogłębia. Oto gra Dungeon Siege, na Zachodzie wielki przebój już nazwany pogromcą Diablo, ukazuje się u nas po angielsku i w nie dającej się zaakceptować cenie 159 złotych (co jest o tyle dziwne, że inna udana gra Microsoftu, Zoo Tycoon, choć po angielsku, kosztuje około 110 złotych).

Inny przykład: konsola Xbox, sprzedawana od marca w Europie – ale nie w Polsce. W ogóle nie wiadomo, czy i kiedy będzie ją można u nas legalnie kupić.

GRY zaliczają kolejny upadek gigantowi z Redmont.

NA CZASIE

Orły w boju ● Piękności w SISE ● PLAY w natarciu ● Arnie w akcji

NA KWASIE

Jabba the Hutt ● Suchar zombie ● Cytryna kwasi ● Przemek Mytnik się wije, im bardziej się go bije

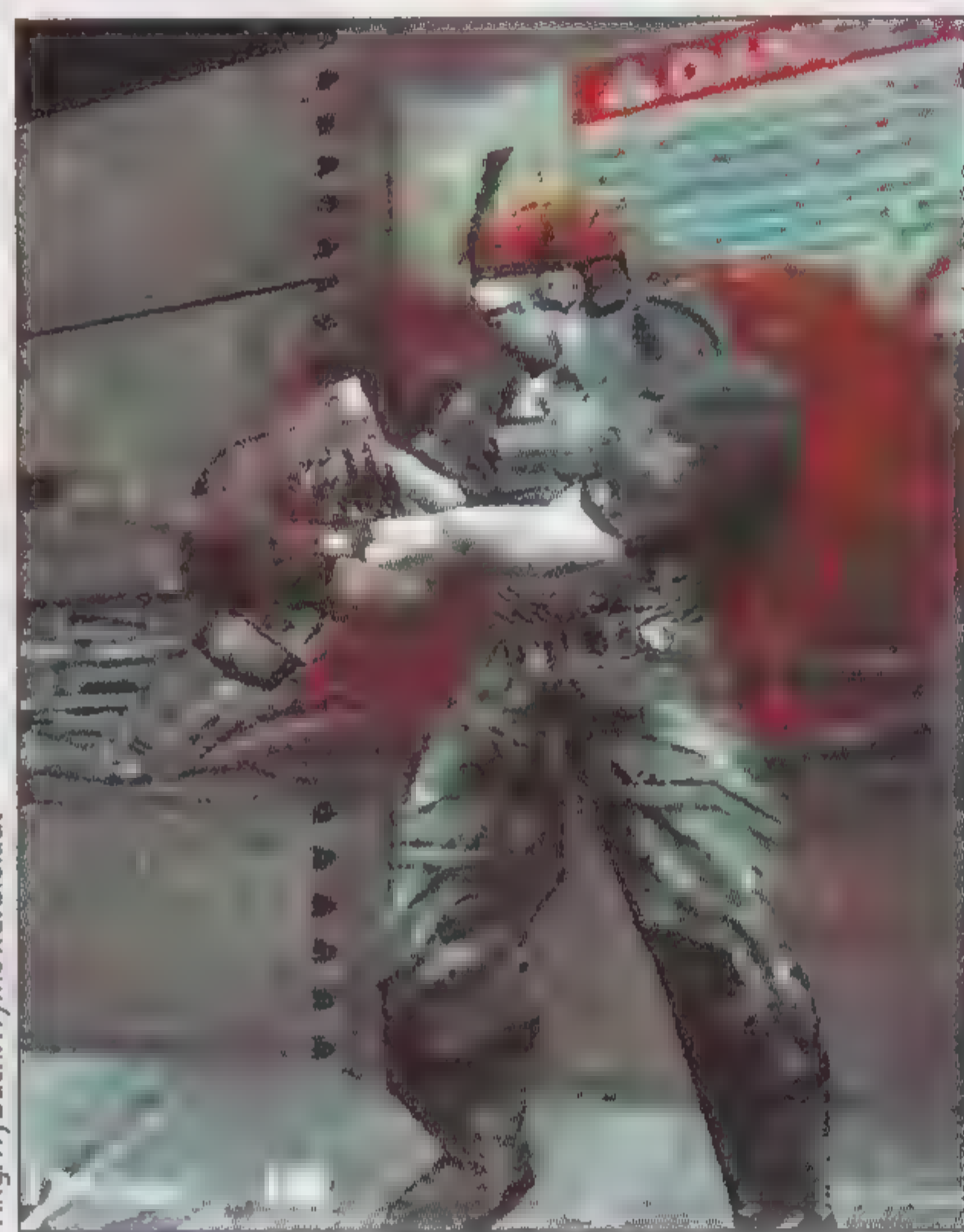
Blowout¹

Gra akcji na PC | Poprowadzimy do walki pluton składający się z pięciu świetnie wyszkolonych komandosów. Naszym zadaniem będzie rozprawienie się z tłumami potworów, które przejęły gigantyczny statek lecący w przestrzeni kosmicznej.

Do walki z obcymi wykorzystamy potężne bronie, takie jak miotacz płomieni, strzelby śrutowe, karabiny, a także inne – na przykład olbrzymią piłę łańcuchową. Nowatorski program gry ma pozwalać na przebijanie się przez ściany, sufity i podłogi statku kosmicznego. Akcję będziemy obserwować zza pleców naszego bohatera.

→ Termin: IV kwartał 2002

Informacje: www.blowoutgame.com



Ang. Wybuch. Wymowa: blowaut

Zarówno pod względem fabuły jak i natężenia brutalności gra przywodzi na myśl film Obcy



Znowu będziemy walczyć z cyborgami bojowymi korporacji Weyland-Yutani

Aliens versus Predator 2: Primal Hunt²

Dodatek do gry akcji na PC |

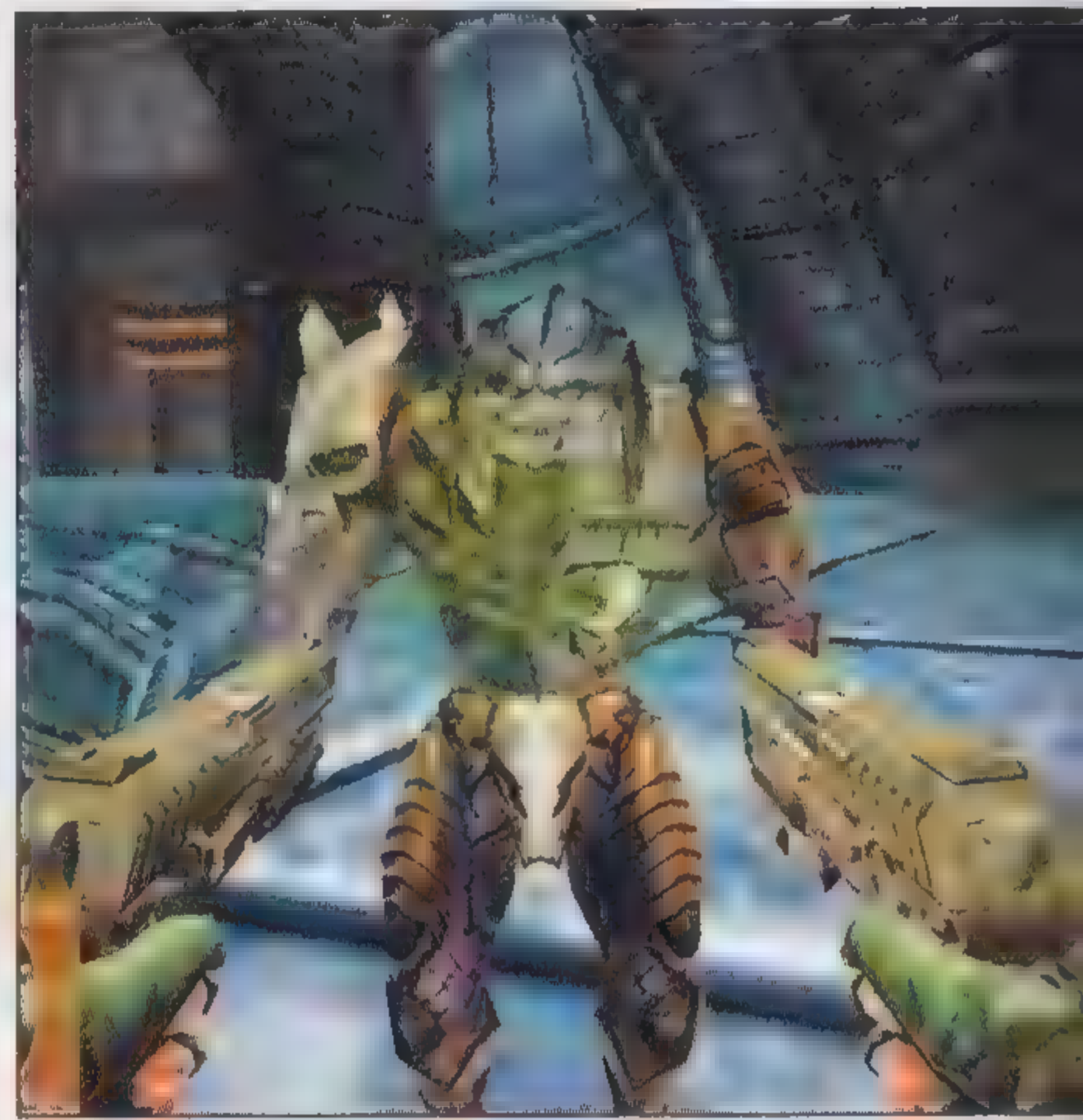
Ponownie znajdziemy się na planecie LV1201. Pokierujemy jedną z trzech postaci: człowiekiem, Predatorom albo Predalienem – istotą stworzoną z połączenia obcego z Predatorom.

Akcja dodatku rozpoczyna się od wstępu, który ma miejsce 500 lat przed wydarzeniami z gry Aliens versus Predator 2. Predator zostaje uwięziony przez tajemniczy przedmiot. Pięć wieków później budzi się do życia.

→ Termin: III kwartał 2002

Informacje: *Play it!*, 33-300

Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 812 31 41, www.play-it.pl



Spotkamy się między innymi z groźnym Predatorom bez bojowej maski

XIII³

Gra akcji na PC, PS2, Xboxa i GameCube'a |

Fabula i grafika tej gry powstają na motywach komiksu belgijskiego scenarzysty Jeana Van Hamme'a, twórcy Thorgala.

Wcielimy się w postać tajemniczego XIII, który po amnezji usiłuje odnaleźć swoją tożsamość. Z czasem okaże się, że XIII jest zamieszany w zabójstwo prezydenta Stanów Zjednoczonych, zaś cała sprawa

jest dużo bardziej skomplikowana, niż wydaje się nam na początku.

Grafika ma wyglądać ciekawie: trójwymiarowe obiekty będą składać się z dużych płaszczyzn. To nada jej komiksowy charakter. **GRY** mają nadzieję, że ta technika, użyta w strzelaninie po raz pierwszy, dobrze się sprawdzi.

→ Termin: początek 2003

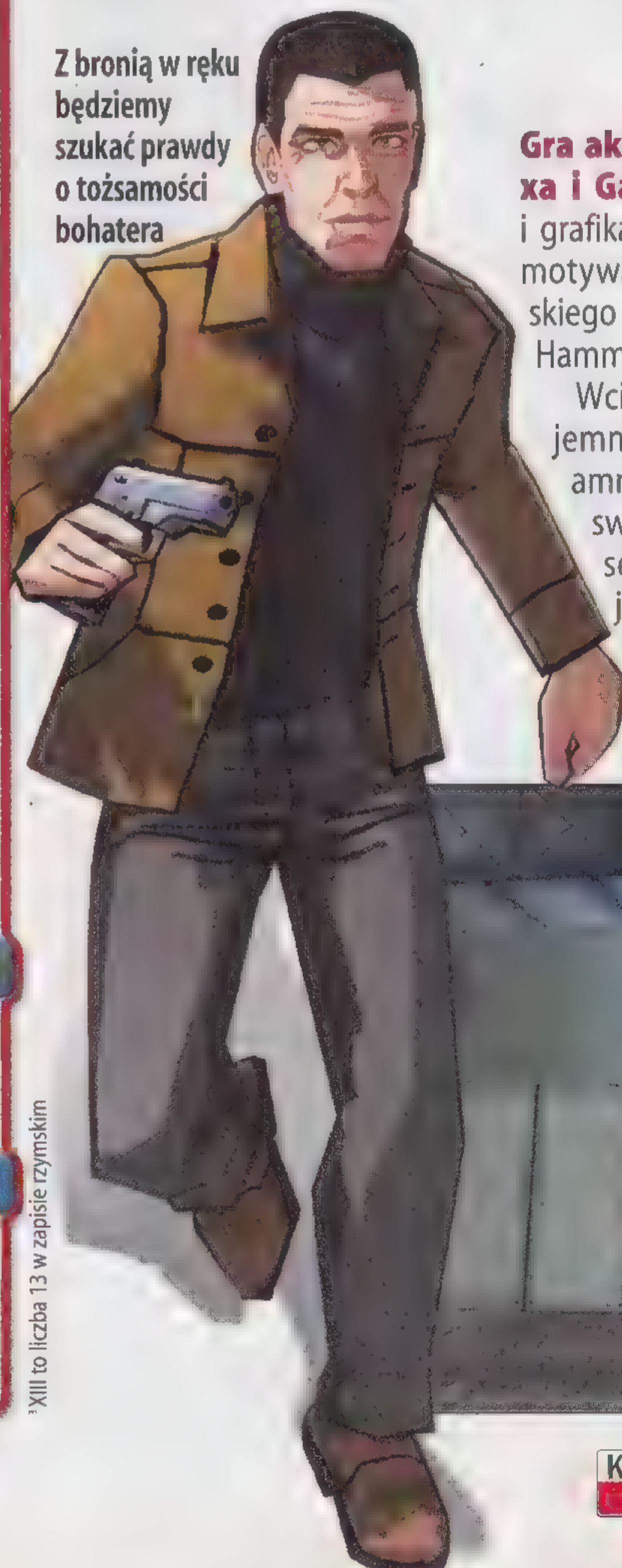
Informacje: LEM

02-948 Warszawa,

ul. Obornicka 11,

tel. (0 prefiks 22) 651 73 26,

www.lem.com.pl



³XIII to liczba 13 w zapisie rzymskim

Przeciwnicy i otoczenie zostaną przedstawieni w trójwymiarowej grafice, która będzie przypominać rysunki Van Hamme'a. Również pistolet wygląda jak wyjęty z komiksu

Nowy dysk IBM-a

IBM przedstawił swój najnowszy produkt: twardy dysk Deskstar 120GXP o pojemności 60 gigabajtów. Dysk ten wykorzystuje dwa szklane talerze AFC, które obracają się z prędkością 7200 obrotów na minutę.

Atutem dysku jest bardzo krótki średni czas dostępu, wynoszący zaledwie 8,5 milisekundy oraz niskie zużycie energii podczas pracy. Deskstar 120GXP jest minimalnie głośniejszy od konkurencyjnej Barracudy IV, ale przewyższa ją prędkością pracy. Taki dysk przyda się graczowi.

Informacje: www.asbis.pl

Cena: około 550 złotych

Szybki twardy dysk skraca czas ładowania się gier



ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
GoTo Bridge II (PL)	Goto Software	maj 2002
Mahjongg 3D (PL)	Megaware	czerwiec 2002
FABULARNE I PRZYGODOWE		
Another War (PL)	Mirage Interactive	maj 2002
Baldur's Gate: Dark Alliance (PL)	Snowblind Studios	maj 2002
Casanova (PL)	Arxel Tribe	maj 2002
Coś (The Thing) (PL)	Computer Artworks	koniec 2002
Darkened Sky (PL)	Octagon	koniec 2002
Diuna (PL)	Widescreen Games	maj 2002
E.T. Away from Home (PL)	Ubi Soft	maj 2002
Gothic II (PL)	Xicat	koniec 2002
Hitchcock: The Final Cut (PL)	Arxel Tribe	maj 2002
Icewind Dale 2 (PL)	Black Isle	koniec 2002
Jazz i Faust (PL)	Saturn Plus	maj 2002
Loch Ness (PL)	Galilea Multimedia	koniec 2002
Might & Magic IX (PL)	NewWorld Computing	maj 2002
Mistmare (PL)	Arxel Tribe	listopad 2002
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	koniec 2002
Pielgrzym (PL)	Wanadoo	czerwiec 2002
Ring II (PL)	Arxel Tribe	wrzesień 2002
Sea Dogs (PL)	Akella	czerwiec 2002
The Druid King (PL)	Haemimont	wrzesień 2002
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	Bethesda	koniec 2002
The Shadow of Zorro (PL)	In Utero	maj 2002
Wersal 2 (PL)	Cryo Interactive	maj 2002
World of Warcraft (PL)	Blizzard	koniec 2002
STRATEGICZNE		
Age of Wonders 2: Tron czarnoksiężnika (PL)	Triumph Studios	maj 2002
Combat Mission (PL)	Big Time Software	maj 2002

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
Cultures 2: Wrota Asgardu (PL)	Funatics Develop.	maj 2002
Disciples 2 (PL)	Strategy First	czerwiec 2002
Far West (PL)	Greenwood Ent.	koniec 2002
Freedom Force	Irrational Games	maj 2002
Gladiators (PL)	Eugen Systems	wrzesień 2002
Hotel Giant (PL)	JoWood	maj 2002
Imperator: Narodziny Państwa Środka (PL)	BreakAway Games	koniec 2002
Industry Giant 2 (PL)	JoWood	czerwiec 2002
Lords of the Realm III (PL)	Impressions	koniec 2002
Panzer Claws (PL)	TopWare Interactive	III kwartał 2002
Polanie II (PL)	TopWare Interactive	IV kwartał 2002
Rails Across America (PL)	Flying Lab Software	koniec 2002
RIM: Battle Planets (PL)	Fishtank Interactive	maj 2002
Starmageddon (PL)	Lemon Interactive	maj 2002
The Settlers IV: Dodatek Trojan (PL)	Blue Byte	koniec 2002
Total War II (PL)	Intex Publishing	maj 2002
Tropico 2: Zatoka piratów (PL)	Frog City	koniec 2002
Warcraft III: Reign of Chaos (PL)	Blizzard	czerwiec 2002
Warlords: Battlecry II (PL)	Strategic Studies Group	czerwiec 2002
SYMULACYJNE		
Trainz (PL)	Auran	czerwiec 2002
WYŚCIGI		
Crazy Taxi (PL)	Empire Interactive	maj 2002
F1 2002	EA Sports	maj 2002
Hoverace	GSC-Game World	lipiec 2002
ZRĘCZNOŚCIOWE		
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	Monolith Prod.	sierpień 2002
Beam Breakers (PL)	Similis Prod.	maj 2002
C.O.N.S.E.A.L. (PL)	Similis Prod.	koniec 2002

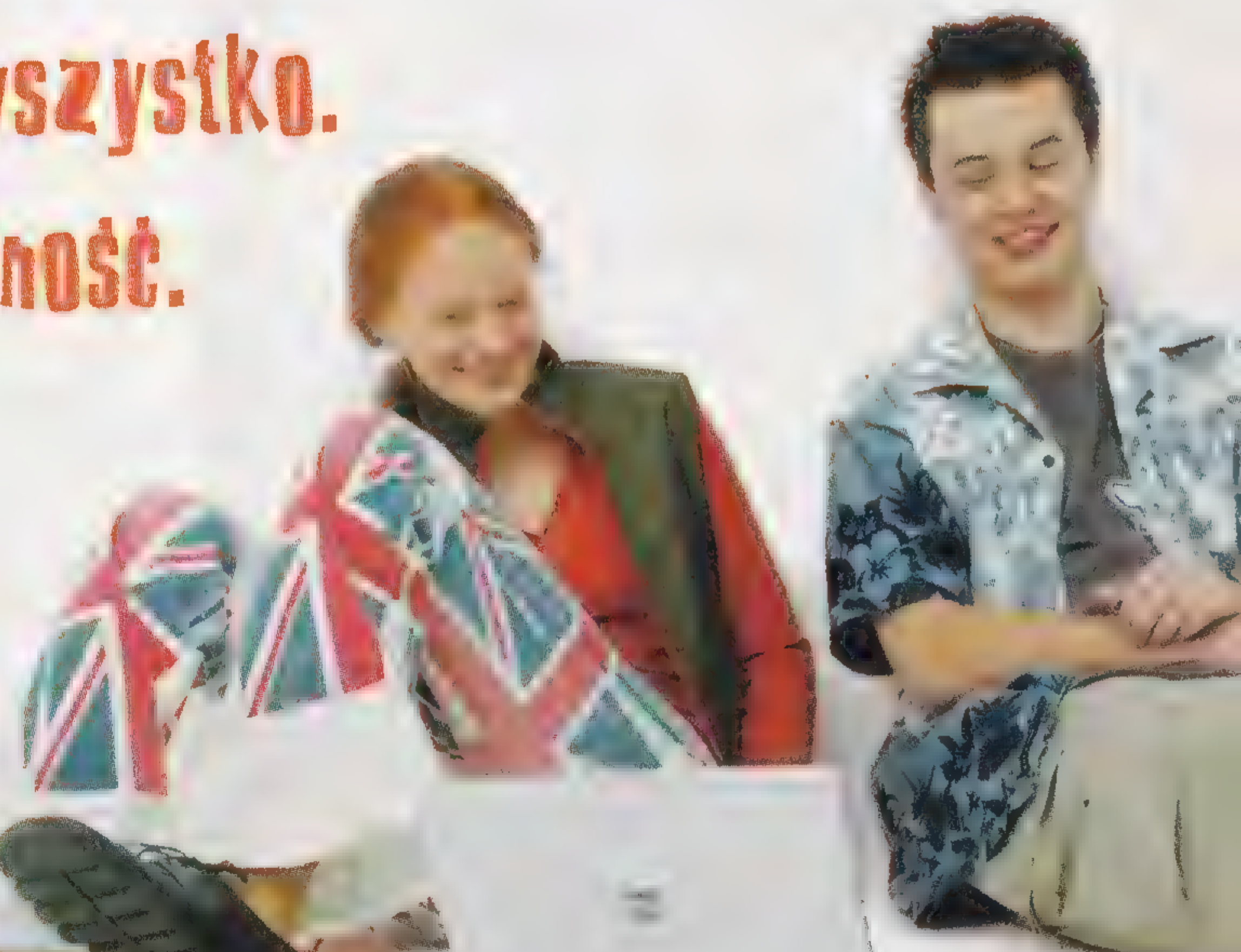
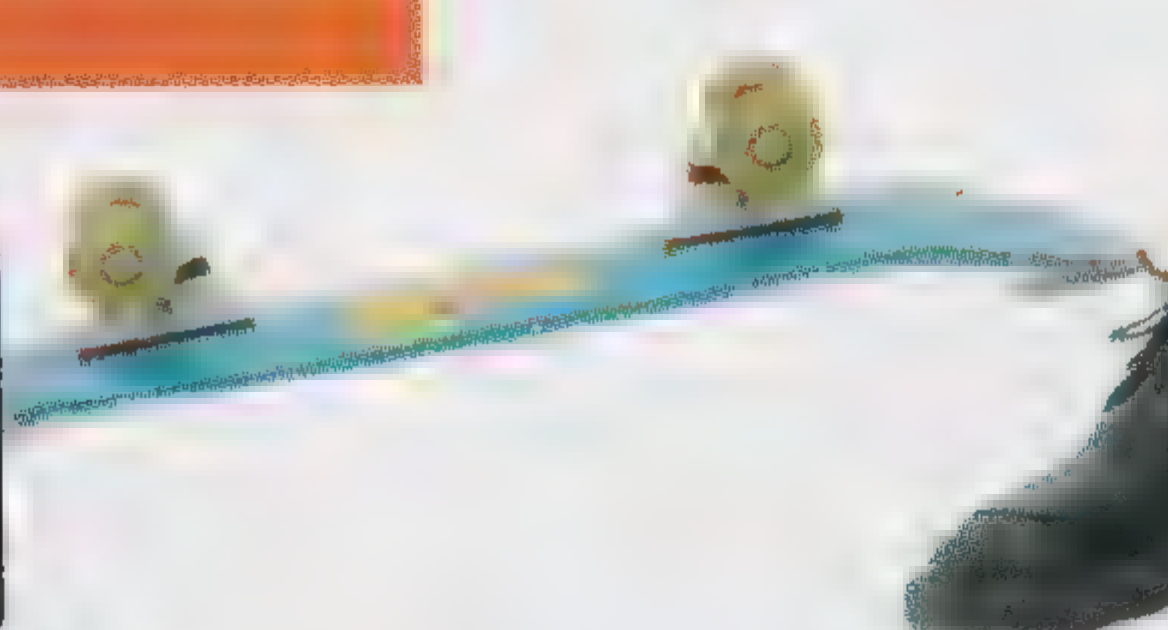
TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
Cold Zero: The Last Stand (PL)	JoWood	koniec 2002
Counterstrike: Condition Zero (PL)	CS Team	koniec 2002
Die Hard: The Nakatomi Plaza	Fox Interactive	maj 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	koniec 2002
Duke Nukem: Manhattan Project (PL)	Sunstorm Ent.	maj 2002
Galleon (PL)	Confounding Factor	koniec 2002
Global Operations	Barking Dog Studios	maj 2002
Grand Theft Auto III (PL)	DMA Design	czerwiec 2002
Homeplanet	Revolt Games	lipiec 2002
Kurka wodna II (PL)	Net-Games	III kwartał 2002
Mafia (PL)	Illusion Softworks	czerwiec 2002
Od zmięzchu do świtu (PL)	Gamesquad	maj 2002
Soldier of Fortune II: Double Helix	Raven Software	maj 2002
SWAT IV: Urban Justice (PL)	Sierra Ent.	koniec 2002
DLA DZIECI		
Alik: Już idę do szkoły (PL)	Silcom	maj 2002
Alik: Mój pierwszy alfabet (PL)	Silcom	maj 2002
Alik: Wesoła matematyka (PL)	Silcom	maj 2002
Dzieci Egiptu (PL)	Cryo Interactive	maj 2002
Hugo: Bohaterowie sawanny (PL)	ITE Media	maj 2002
Hugo: Magiczny napój (PL)	ITE Media	maj 2002
Kirikou (PL)	Wanadoo	koniec 2002
Mickey Saves the Day	Disney Interactive	koniec 2002
Pszczółka Maja (PL)	Tivola	maj 2002
Scooby-Doo: Miasto duchów (PL)	The Learning Comp.	koniec 2002
Smerfy: Na ratunek przyrodzie (PL)	Emme	maj 2002
Snoopy (PL)	Tivola	koniec 2002
Tygrys i uczta Puchatka (PL)	Disney Interactive	koniec 2002
Uniminipet (PL)	Esofnet	maj 2002
Vicky Wiking (PL)	Tivola	koniec 2002
Zabawy urwisów (PL)	EKSoft	maj 2002

REKLAMA

IZZYBANK – Twoje pierwsze własne konto w internetowym banku. Własne konto w domu – to jest prawdziwa wolność. Wystarczy, że masz 13 lat i zgodę rodziców. Od chwili założenia konta jesteś niezależny i odpowiedzialny za swoje decyzje. Ty jesteś właścicielem konta i ty nim zarządzasz. Ty masz do niego dostęp. IzzyBank to pierwszy w Polsce bank dla młodzieży. Znajdziesz nas w internecie, dostępnym przez telefon komórkowy, WAP i SMS, w każdej chwili, w całym świecie. Załóż konto, wejdź na stronę www.izzybank.pl. Zanim kasa, tylko IzzyBank.

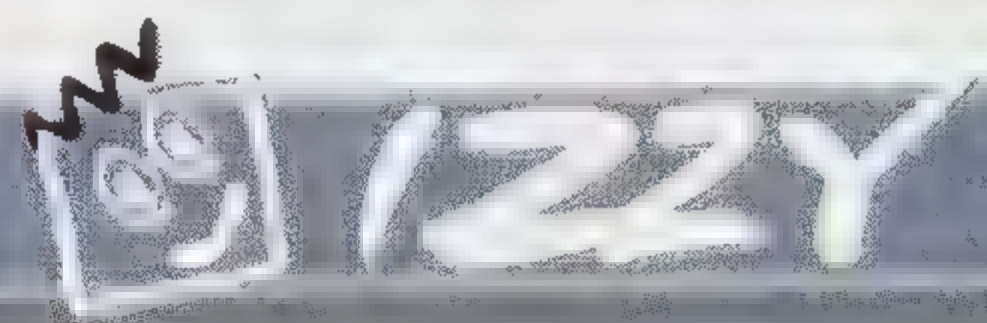
IzzyBank. młodość się opłaca

**Kasa to nie wszystko.
Liczy się wolność.
I kasa.**



www.izzyBank.pl

infolinia 0 801 36 22 65



mBank i IzzyBank są częścią BRE Banku SA

← Trzecia okrutna wojna z udziałem orków pustoszy królestwo Azeroth



↑ Zbliżenia są efektowne, ale trudno się podczas nich steruje

Warcraft III



INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Blizzard
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	czerwiec 2002
Przewidywana cena	129,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 12 graczy

WYNIKI MINIRESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

Warcraft III

Ang. Rzemiosło wojenne.
Wymowa: lorkraft

Gra strategiczna na PC | Krainę Azeroth znów ogarnia wielka wojna. Tym razem do śmiertelnej walki o dominację stają aż cztery rasy

TREŚĆ GRY

Zmagania z trzeciej części Warcrafta różnią się od wojen ludzi i orków, które toczyliśmy w poprzednich grach. Tym razem wybieramy jedną z czterech ras. Pierwszą są ludzie

sprzymierzeni z elfami i władającymi bronią palną krasnoludami. Orkowie wraz ze swymi sojusznikami trollami reprezentują brutalną, prymitywną siłę. Kolejna strona konfliktu to nocne elfy, które moc czerpią z sił przyrody. Czwartą

rasą są biegli w nekromancji nieumarli. Podczas wypraw odkrywamy też neutralne armie i osady.

Każda z ras ma po trzy typy bohaterów, którzy rozwijają się, zdobywając doświadczenie w walkach. Werbujemy ich tak, jak inne oddziały. Bohaterowie używają magicznych przedmiotów, eliksirów i zaklęć, biorą udział w starciach, a także zwiększają wartość

bojową armii. Podnosimy ją też dzięki rozwojowi techniki.

Znaczenie bohatera jest tym większe, że do walki wysyłamy zwykle małe, dobrze wyszkolone oddziały. Liczebność wojsk ogranicza bowiem produkcja żywności na farmach. Co więcej, powiększanie armii sprawia, że chłopcy przynoszą z kopalń i lasów coraz mniej złota i drewna.

Walkę ułatwia noc. W ciemnościach zasięg widzenia oddziałów zmniejsza się i łatwiej przemycamy między wrogiem a oddziałami neutralnymi.

TECHNIKA I A

Grafika wygląda pięknie. Świat gry oglądamy w trzech wymiarach. Po zbliżeniu trudniej nam jednak wydawać rozkazy i nie zawsze wiemy, co dzieje się na

polu bitwy. Tylko gdy jesteśmy pewni zwycięstwa, przełączamy się na widok z poziomu ziemi i zachwycamy się efektami towarzyszącymi czarowaniu.

Sterowanie jest proste, choć jeśli nigdy nie graliśmy w Warcrafta, trudno nam początkowo zapamiętać, które rozkazy wydajemy prawym, a które lewym przyciskiem myszy.

WERDYKT

Warcraft III różni się od poprzednich części. Na podstawie wersji beta, w której dostępny jest tylko tryb wieloosobowy, trudno ocenić, jak będzie przebiegała samotna zabawa – nie znamy fabuły ani sztucznej inteligencji wrogów. Dlatego **GRY** z niecierpliwością czekają na ostateczną wersję Warcrafta, która ukaże się po polsku.



Odkrywamy kilka neutralnych budowli, w których bohaterowie werbują wojska lub kupują eliksiry

Walcząc, bohaterowie awansują na wyższe poziomy doświadczenia. Zdobywają też magiczne przedmioty



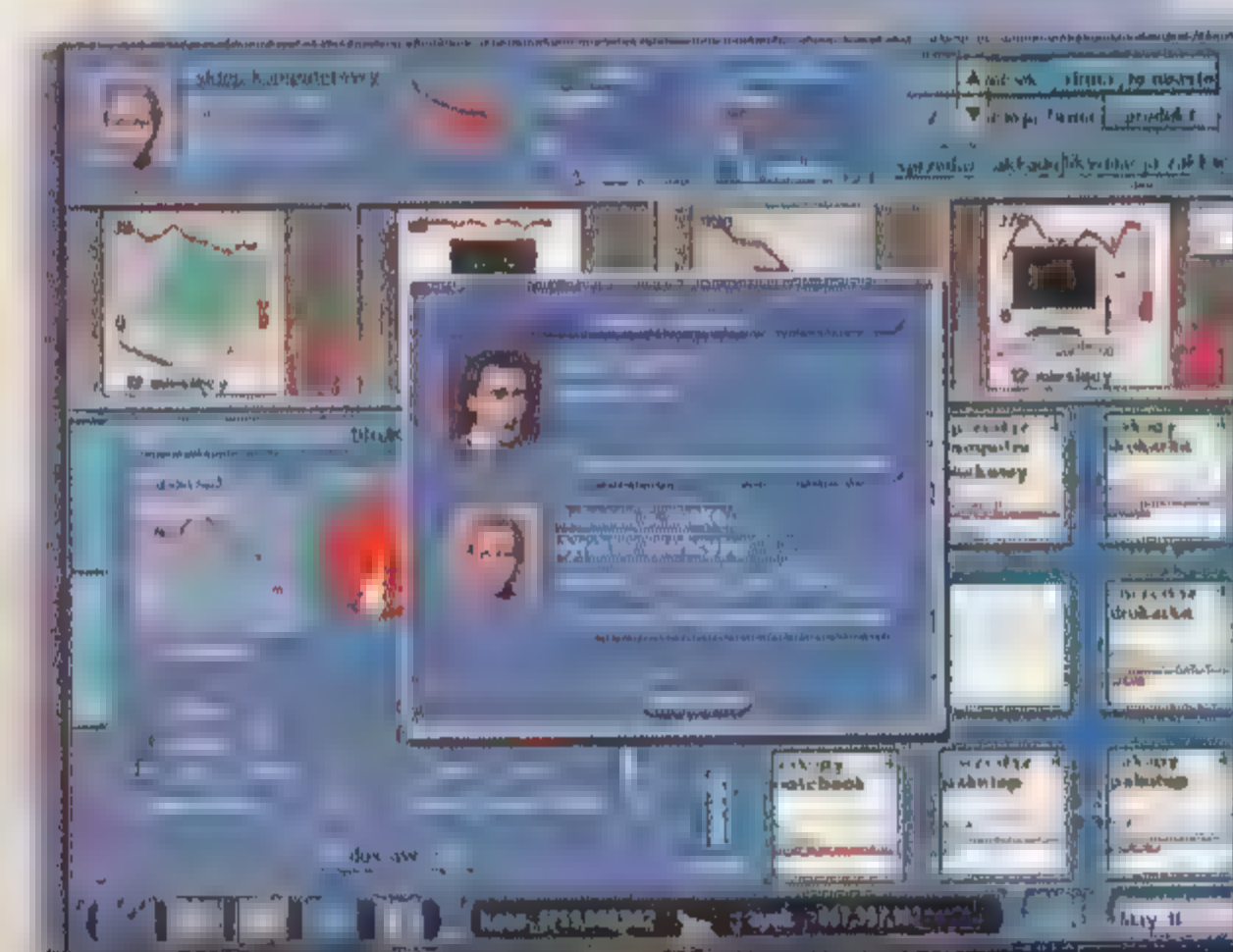
Jeśli bohater ginie, przywracamy go do życia na ołtarzu. Heros zachowuje doświadczenie i zdobyte przedmioty

JUŻ W SPRZEDAŻY!

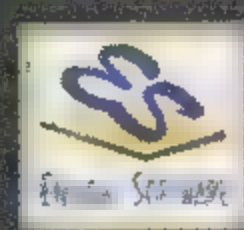
TREVOR CHAN'S CAPITALISM II™

ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!

Już
w kioskach
na terenie całego
kraju dynamiczna gra
sportowa „Pilkarskie
Mistrzostwa Świata
2002 Korea/Japonia
w rewelacyjnie
niskiej cenie
19,99 zł!



Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierv na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!



www.cdprojekt.info
TWÓJE ZWIĘKSZAJĄCE SIĘ INFORMACJE



ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Virtua Tennis¹

Gra sportowa na PC | Oto udana pecetowa wersja najlepszej konsolowej gry tenisowej

TREŚĆ GRY

Virtua Tennis ukazał się na konsolę Dreamcast i zdobył duże powodzenie. Teraz powstaje wersja na peceta.

Wcielamy się w zawodowego tenisistę i uczestniczymy w serii turniejów, w których walczymy o punkty i prestiż. W trybie kariery poza meczami bierzemy również udział w minigrach treningowych.

Magia gry polega na tym, że za pomocą kilku klawiszy sprawujemy niemal pełną kontrolę nad zawodnikiem i wykonujemy zagrania znane z prawdzi-

wych kortów. Dzięki temu każdy mecz zamienia się w popis mistrzowskich akcji, podczas których często odbijamy piłkę w ostatniej chwili.

TECHNIKALIA

Gra wygląda ładnie dzięki szczegółowej trójwymiarowej grafice. Do wyboru mamy kilkunastu znanych tenisistów, na czele z takimi sławami, jak Jim Courier czy Jewgienij Kafielnikow. Ich wygląd oraz styl gry przypomina prawdziwe.

Podczas gry oprócz kursorów używamy jedynie dwóch



Zachwycają nas doskonałe powtórki i emocje zawodników

klawiszy, za pomocą których wykonujemy zwykłe odbicie i lob. Jednak w połączeniu z klawiszami kierunkowymi daje to wielką liczbę zagrań.

Do walki rozgrzewa nas dynamiczna muzyka. Jeśli wolimy zabawę w spokojniejszej atmosferze, wyłączamy ją. Efekty dźwiękowe są realistyczne.

WERDYKT

Virtua Tennis to doskonała gra. Jest wciągająca, piękna i dynamiczna. Jej jedyną, niestety poważną wadę stanowią wysokie wymagania sprzętowe

Jim Courier występuje w swojej nieodłącznej czapeczce

Virtua Tennis

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Sega/Empire Interactive
Polski wydawca	IM Group
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	PIII 450, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Dreamcast

Prognoza:



bardzo dobra



Korty wyglądają realistycznie, a publiczność reaguje na nasze akcje

Gra logiczna na PC | Chińska układanka, która powstała ponad trzy tysiące lat temu, kolejny raz trafia na ekrany pecetów

TREŚĆ GRY

Madżong to starożytna gra logiczna, w której w jak najkrótszym czasie staramy się zdjąć z planszy piramidkę złożoną z prostokątnych klocków. Aby usunąć dany element, szukamy takiego, na którym jest identyczny rysunek. Zabawę utrudnia fakt, że elementy wzajemnie się blokują. Usuwa- my tylko te klocki, które są na górze lub na brzegu piramidki.

W tej zabawie premiowana jest spostrzegawczość i umiejętność przewidywania kolejnych ruchów. Na rozwiązanie czeka kilkadziesiąt piramidek o różnych kształtach.

Mahjongg² 3D

TECHNIKALIA

Piramidę klocków przedstawiono w trzech wymiarach. Swobodnie obracamy kamerę, przybliżamy i oddalamy widok. Mimo wysokiej rozdzielczości, grafika nie zachwyca. Pokój, w którym stoi stół z układanką, jest pusty. Rozkoszom łamania głó-

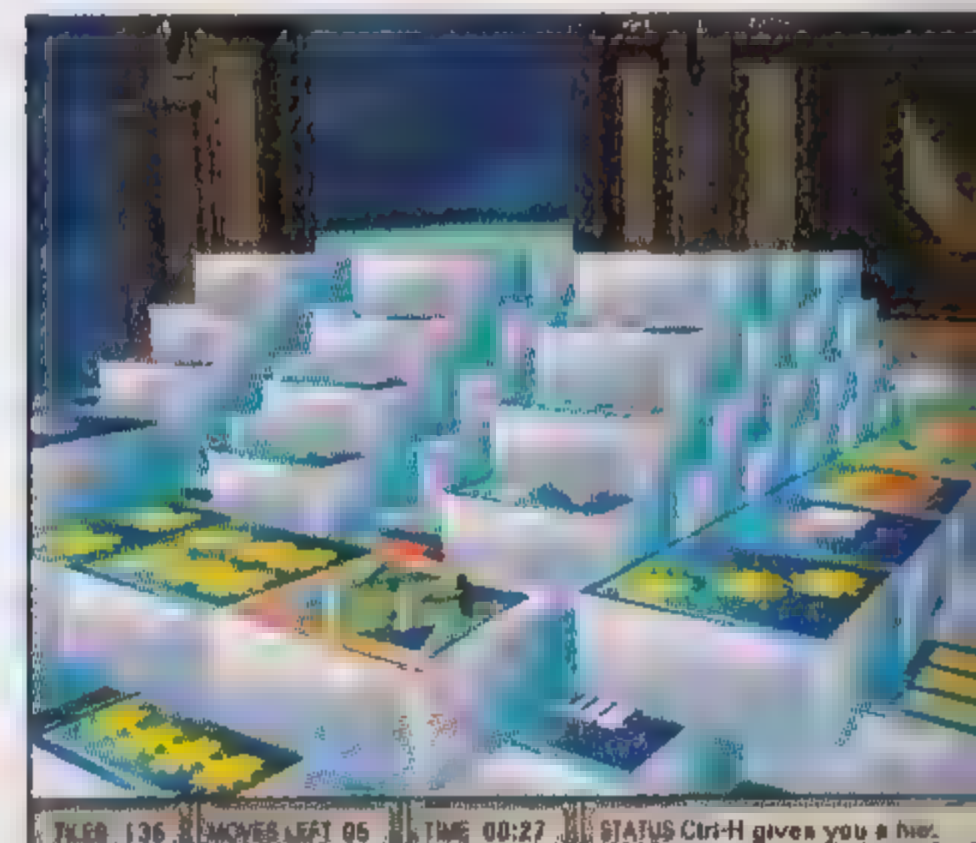
wy towarzyszy powtarzający się motyw muzyczny. Na szczęście podczas zabawy da się włączyć własną płytę z muzyką.

WERDYKT

Mahjongg 3D przypada do gustu przede wszystkim miłośnikom gier logicznych. Mimo

prostych zasad, rozgrywka przyciąga nas na wiele godzin. Szkoda, że twórcy gry ograniczyli się do odtworzenia autentycznych zasad madżonga i nie zaproponowali żadnych dodatkowych atrakcji.

²Ang. trójwymiarowy madżong. Ma to po chińsku kropki, a dżong to nazwa figury w chińskich szachach. Wymowa: madżong



Gdy przybliżamy widok, klocki przypominają masywne mury



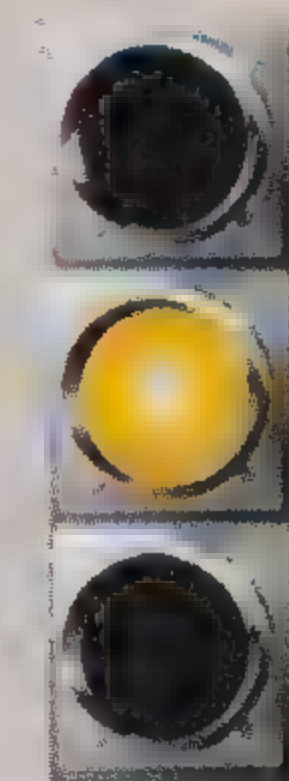
Wiele symboli wygląda podobnie. Trudno znaleźć identyczną parę

Mahjongg 3D

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Megaware Multimedia
Polski wydawca	Manta
Data wydania	czerwiec 2002
Przewidywana cena	39,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me/XP
Wymagania sprzętowe	PII 266, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna



N I N T E N D O
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071-339 78 02



**Luigi's
Mansion**

Bardzo Cię wystraszy.



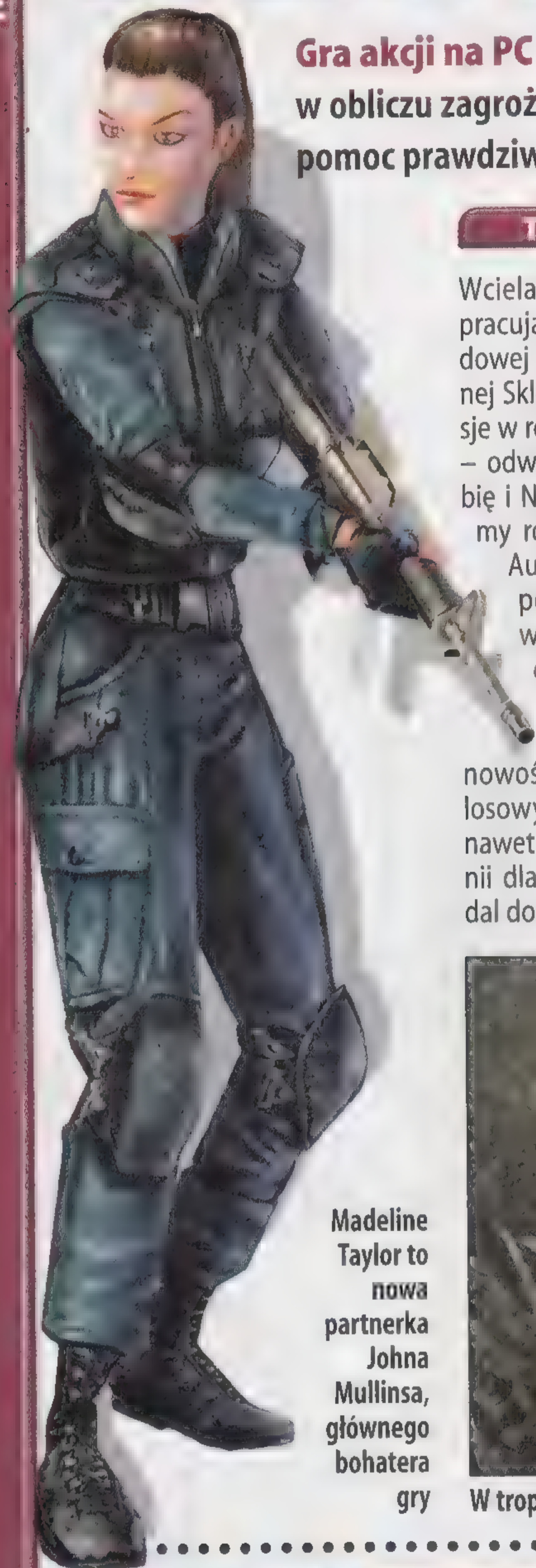
Life's a game

071-339 78 02

europa.com

Soldier of Fortune II

Double Helix



Madeline Taylor to nowa partnerka Johna Mullinsa, głównego bohatera gry

Gra akcji na PC | Gdy świat staje w obliczu zagrożenia, przydaje się pomoc prawdziwego komandosa

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w najemnika pracującego dla międzynarodowej tajnej organizacji zwanej Sklepem. Wykonujemy misje w różnych częściach świata – odwiedzamy Pragę, Kolumbię i Niemcy. W walce używamy różnych rodzajów broni.

Autorzy zapowiadają, że pełna wersja gry pod względem efektów specjalnych prezentuje się jak filmy akcji z Hollywood. Interesującą nowością ma być generator losowych misji. Dzięki niemu nawet po ukończeniu kampanii dla samotnego gracza nadal dobrze się bawimy.



Wykorzystujemy nową broń – na przykład karabin M-16 A2

TECHNIKALIA

Double Helix wykorzystuje program gry Quake III Arena. Grafika jest dobra, a postacie wykonano starannie – widzimy, jak żołnierze poruszają oczami i robią miny. Zarośla i drzewa wyglądają ładnie. Niestety wersja beta, którą testowały **GRY**, ma wiele wad. Najgorsza ujawnia się na początku gry – mieszkańcy Pragi

zamiast po czesku mówią... po rosyjsku. Jeśli ten błąd nie zostanie poprawiony, autorzy wystawią się na pośmiewisko.

WERDYKT

Zapowiada się znakomita strzelanina. Szkoda, że ze względu na realistyczne odwzorowanie zachowań wroga po trafieniu w różne części ciała, gra jest wyjątkowo brutalna.

Strój przeciwichemiczny nie chroni przed ogniem



Strzelamy także z karabinu zamontowanego w helikopterze



W tropikalnej dżungli używamy bojowego kamuflażu

Soldier of Fortune II



INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Activision/Ravensoft
Polski wydawca	LEM
Data wydania	31 maja 2002
Przewidywana cena	169 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me/2000/NT
Wymagania sprzętowe	PII 400, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 32 graczy

WYNIKI MINIREWIEWU

Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

TECHNIKALIA

Grafika jest mało szczegółowa. Charakterem przypomina nieco pierwowzór z 1987 roku.

WERDYKT

Walka o koronę wciąż dostarcza wielu emocji, choć rozgrywka jest schematyczna.

Defender of the Crown



INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Cinemaware
Polski wydawca	Lemon Interactive
Data wydania	już w sklepach
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 300, 64 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

WYNIKI MINIREWIEWU

Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	Macintosh

Prognoza:



dostateczna



Gdy Defender of the Crown ukazał się 15 lat temu na 8-bitowe komputery, był wielkim przebojem. Zabawa nie zmieniła się od tego czasu, nawet grafika jest podobna

Gra strategiczna na PC | Oto odnowione wydanie gry, która przeszła do legendy

TREŚĆ GRY

Król zostaje zamordowany i w średniowiecznej Anglii wybuchają zażarte walki o władzę.

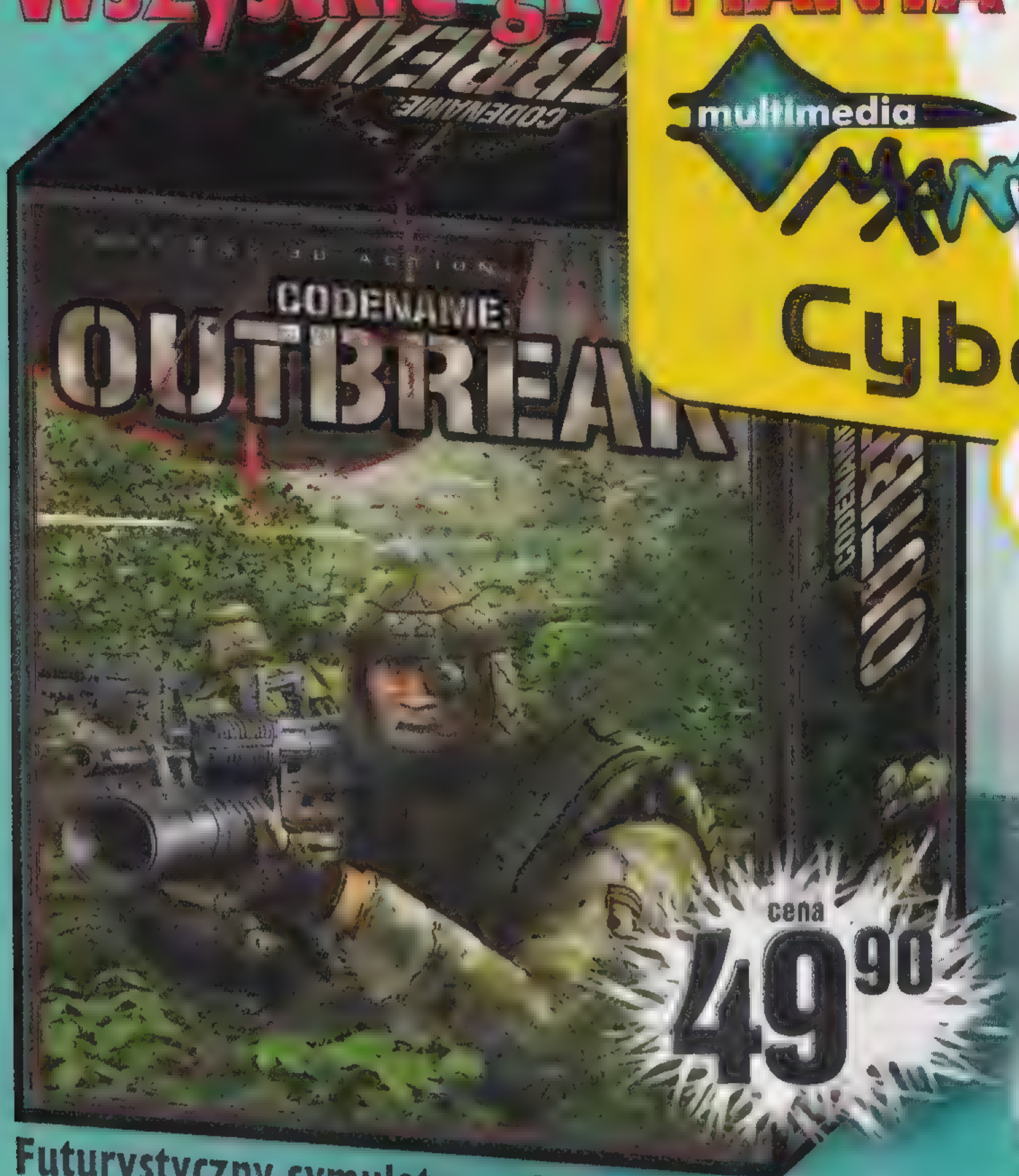
Wcielamy się w jednego z książąt i staramy się podbić zamki Normanów, którzy zajęli południe kraju. By wystawić armię, zbieramy podatki. Bierzymy też udział w turniejach.

Defender of the Crown

Wszystkie gry MANTA MULTIMEDIA po polsku!



**Twój
Cyberświat**



Futurystyczny symulator pola walki.
Nigdy jeszcze zabijanie obcych nie było tak fajne!



Fantastyczna przygodówka rozgrywająca się
na Bliskim Wschodzie. Przesympatyczni bohaterowie,
bajecznie kolorowa grafika, wciągająca fabuła
i niebezpieczne podróże.



Piłka nożna po polsku!
I to z fantastycznym komentarzem Mateusza Borka.
Joypad gratis!



A to coś dla prawdziwych...

Szukaj w maju i czerwcu w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie całej Polski

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Karczmarz, który dorabia sobie jako przewodnik dla turystów, to postać, którą zna każdy poszukiwacz przygód. Karczmy w grze wyglądają jak kawiarnie



Świat gry przedstawiono za pomocą trójwymiarowej grafiki, ale postacie są niedopracowane. Podczas zabawy widzimy naszą drużynę tylko jako potrety jej członków

Might and Magic IX¹

Gra fabularna na PC | Po raz kolejny podejmujemy się ciężkiej roli wybrańca, który ratuje fantastyczny świat przed zagładą

TREŚĆ GRY

Przewodźmy czwórkę śmiałków z małej wysepki, którzy ruszają na poszukiwanie przygód. Podczas sztormu nasz okręt rozbija się na Wyspie Popiołów, gdzie wróżbitka objawia nam przeznaczenie. Mamy

zjednoczyć klany Chedian, bo tylko wtedy powstrzymają one Tamura Leng – przywódcę Beldoniańskiej Hordy.

Wypełniamy misję, walczymy z wrogami, zdobywamy doświadczenie i szkolimy bohaterów. Walka toczy się w trybie turowym.

Okna cech bohaterów wyglądają ładnie, a ich obsługa jest wygodna. Postacie rozwijają się, zdobywając punkty doświadczenia oraz uczestnicząc w szkoleniach



Potwory, które spotykamy, za bardzo przypominają te z innych gier

TECHNIKALIA

Trójwymiarowy świat gry prezentuje się ładnie, ale pomieszczenia są puste. Drewniany stół i szafa to często jedyne wyposażenie domu!

W czasie zabawy obserwujemy zmiany pogody oraz pór dnia i nocy. Nie mają one jednak wpływu na przebieg gry.

WERDYKT

Might and Magic IX razi oklepaną fabułą, a rozgrywka jest zbyt podobna do tej z poprzedniczek. Fanów serii cieszy poprawiona grafika. Gra ukaże się po polsku.

Might and Magic IX



INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	3DO
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	maj 2002
Przewidywana cena	99,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 400, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalskość	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Industry Giant 2²

TREŚĆ GRY

Zaczynamy karierę w roku 1900 jako przedsiębiorca. Tworzymy firmę od podstaw:

odkrywamy złoża surowców, wydobywamy je, magazynujemy i przetwarzamy. W miastach budujemy sklepy, aby sprzedać wyprodukowane towary.

Bardzo ważny jest transport. Produkty i surowce przewożymy samochodami, koleją, statkami i samolotami.

Niezależnie od naszych działań pojawiają się nowe towary. Reagujemy na to, badając zapotrzebowanie rynku i otwierając nowe fabryki.

TECHNIKALIA

Grafika jest staranna i dokładnie pokazuje zabudowania, przyrodę i pojazdy. Nie do końca jednak oddaje to, co dzieje się w grze. Pory roku wpływają

na zapotrzebowanie klientów na towary, ale krajobraz się nie zmienia.

Gra ogranicza się do podstaw: wytwarzania i sprzedaży. Nie opracowujemy nowych produktów, a wyprodukowany przez nas samochód jest dokładnie taki sam jak auta wytwarzane przez konkurencję.

WERDYKT

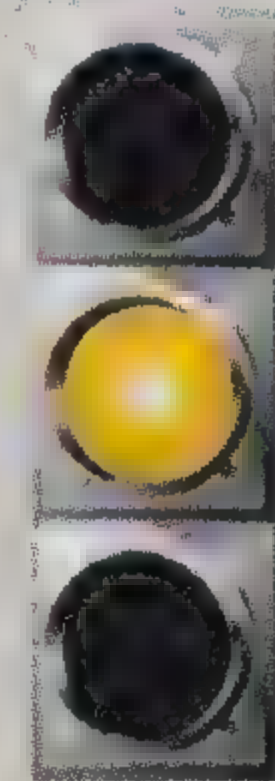
Industry Giant 2 przedstawia jedynie kilka spośród problemów, z jakimi boryka się prawdziwy przemysłowiec. **GRY** obawiają się, że tak wąski zakres tematyczny sprawi, że zabawa szybko staje się nudna. Gra ukaże się po polsku.

Industry Giant 2

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	JoWood
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	19 czerwca 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 350, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalskość	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

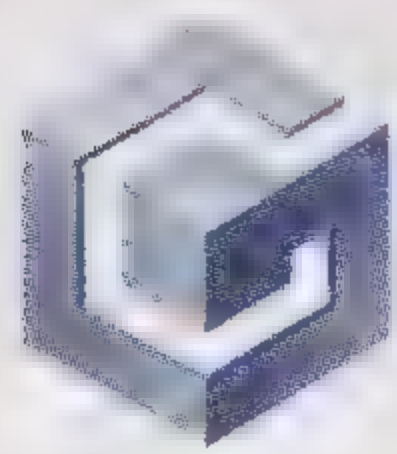
Prognoza:



dobra



Wyprodukowane w naszych fabrykach towary trafiają do sieci sklepów



NINTENDO
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071-339 78 02



Nie czcij Kobe Bryant'a.
Bądź nim.



Life's a game

TRESC GRY

Erathia, kraina którą znamy z poprzednich gier z cyklu Heroes of Might and Magic, zostaje zniszczona. Niedobitki mieszkańców uciekają przez magiczne portale do innego świata, przenosząc do niego swoje zadawnione konflikty.

Nowa kraina pełna jest magicznych budowli, kopalni, skarbów i potworów rozsianych po pustyniach, bagnach, lasach, górach i wulkanicznych równinach. Wysyłamy armie i bohaterów, by poznawały i podbijały okolicę, ale najważniejsza jest walka o dominację. Zdobywamy więc miasta przeciwników, pamiętając, że wrogowie ciągle się umacniają.

W zależności od tego, jaką wybieramy moc (na przykład Chaos, Życie albo Naturę), mamy na początku inne miasto. Szkolimy zatem i wysyłamy do boju armie złożone z innych jednostek (na przykład demonów, duchów, łuczników, ryczy, elfów czy jednorożców). Armie pod wodzą bohaterów zdobywają kopalnie złota, klejnotów i surowców potrzebnych do rozwoju miast, a także inne

budynki, na przykład młyny czy siedziby różnych istot. Do zbierania nie bronionych przedmiotów i surowców wystarczy wysłać sam oddział bez bohatera.

Nasi herosi zdobywają w bitwach doświadczenie i rozwijają umiejętności takie, jak tropienie, łucznictwo, dowodzenie czy rzucanie zaklęć. Ich zdolności zwiększają magiczne przedmioty odbierane potworom lub znajdowane w ruinach i jaskiniach, a także odwiedziny w różnych budowlach. Bohaterowie biorą bezpośredni udział w walce. Jeśli w niej giną, wskrzeszamy ich w miastach i sanktuariach. Nowych werujemy w miejskiej gospodzie (jednego na tydzień).

Rozwijamy miasta, wznosząc w nich budynki. Jedne dostarczają nam coraz potężniejszych jednostek bojowych, inne zwiększają dochody, w jeszcze innych bohaterowie poznają kolejne zaklęcia i nowe umiejętności. Mury cytadeli i zamku bronią miasta przed atakiem. Warto mianować bohatera zarządcę, który zwiększa nasze dochody i liczbę werbowanych oddziałów. W grze występuje

HI

Gra strategiczna na PC | Znów trafiamy do magicznej krainy, w której skarby, potwory i czarodziejskie zakątki czekają na odkrywców, a armie złożone z fantastycznych stworzeń – na bohaterów, którzy poprowadzą je do zwycięstwa

Ściągawka na stronie 54

Heroes of Might and Magic IV



w dużym stopniu od naszych zdolności taktycznych i sprytu. Każda jednostka ma mocne i słabe strony. Umiejętnie je wykorzystując, pokonujemy znacznie większą armię.

Czasami przeciwnicy uciekają lub przyłączają się do nas. Jeśli widzimy, że przegrywamy walkę, poddajemy się, uciekamy z pola bitwy lub rzucaemy czar, który całą armię przenosi do miasta. Gdy ucieka bohater, zostawia armię na pastwę wroga i pojawia się w mieście.

TECHNIKA

Grafika w Heroes of Might and Magic IV prezentuje się zupełnie inaczej niż w poprzednich grach z cyklu, w których oglądaliśmy bajkowe, pięknie narysowane tła i obiekty. Teraz grafika jest bardziej realistyczna i szczegółowa, jednak została odarta z baśniowego klimatu. Mapy oglądamy w rzucie ukośnym, ale nie da się ich obracać. Gra ma zadziwiająco wysokie wymagania sprzętowe.

W czasie bitew łatwo odróżniamy bohaterów i jednostki wroga, bo wojska noszą barwy swego władcy. Wygląd smoków i niektórych magicznych potworów zrobił wielkie wrażenie na **GRACH**. Teren, w którym rozgrywa się potyczka, zmienia się zależnie od rodzaju otoczenia: walczymy w lesie, na pustyni, w kopalni lub na pokładzie statku.

Na oprawę dźwiękową składają się między innymi odgłosy bitew, szum lasu i morza, skrzypienie wiatraków. W pobliżu chłopskich osad dobiega nas gdańskie kur, zaś koło magicznych obiektów – tajemnicze dźwięki. Przygrywa nam muzyka, która zmienia się zależnie od tego, czy przebywamy w mieście, toczymy walkę

czy też odkrywamy nieznaną okolice. Niestety nie słyszymy dialogów. Polską wersję językową przygotowano starannie, a teksty są pełne humoru.

Obsługa gry jest prosta – większość operacji wykonujemy za pomocą myszy. Doświadczeni stratedzy korzystają też z przyspieszających obsługę skrótów klawiaturowych. Liczba funkcji jest ogromna, ale do wszystkich mamy łatwy dostęp. W mieście korzystamy z wielu funkcji za pośrednictwem rozwijanego menu.

Grom z serii Heroes of Might and Magic zarzuca się nadmierną prostotą. Tym razem jednak poprawiono taktykę i strategię. Mamy wielkie możliwości rozwoju bohatera i dużą liczbę ścieżek tego rozwoju. To samo dotyczy miast. Niestety sztuczna inteligencja wrogów jest bardzo niska. Grają pasywnie, często nie zajmują odebranych im kopalni i giną w starciach z potworami. Ma to naprawić zapowiadana łotka.

Łatwo formujemy armię, wysyłając oddziały szybkimi karawanami z miasta do miasta. Podczas bitwy do obliczania obrażeń zadawanych atakującym brana jest pod uwagę liczebność obrońców jeszcze przed poniesieniem przez nich strat. Oddziały walczące na dystans odpowiadają ogniem na ostrzał. Na siłę ataku, obrony, i ruchliwość oddziałów mają wpływ zdolności taktyczne bohaterów oraz posiadane przez nich przedmioty, ale już nie siła ataku i obrony hero-sów. Gdy bohater pada w bitwie z armią innego państwa, trafia do niewoli – uwalniamy go, zdobywając miasto, w którym jest więziony.

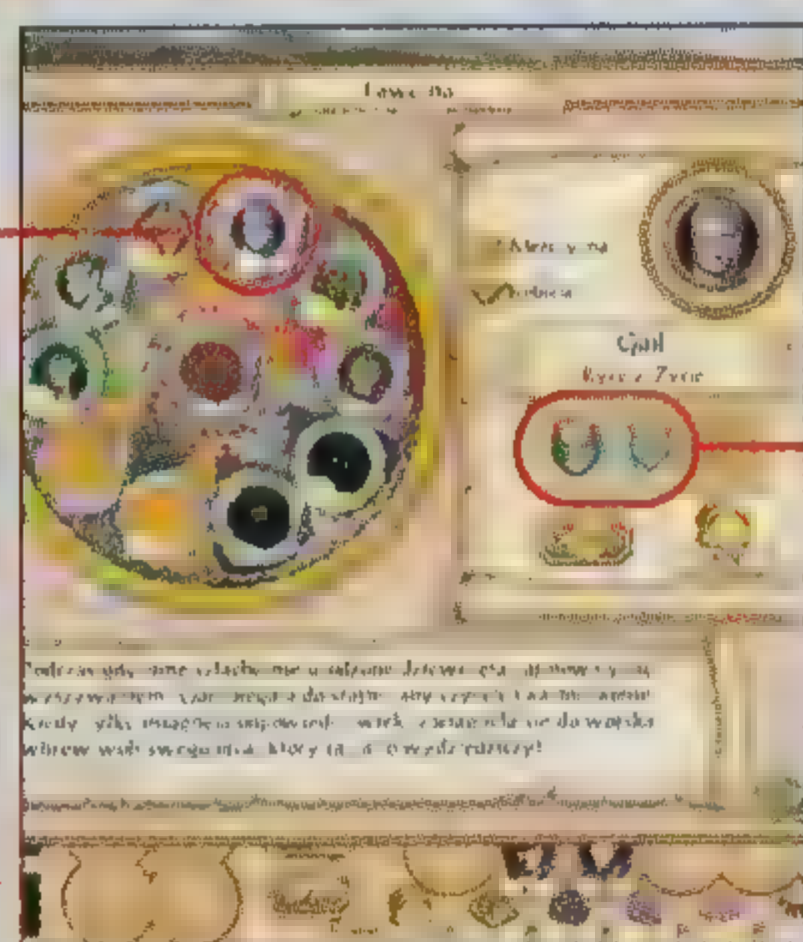
Zapisujemy i wczytujemy stan gry w dowolnym momencie, również

Dżiny to groźni wrogowie. Rzucają czary, które sieją zamęt wśród naszych wojsk i dziesiątkują ich szeregi. Walczą też wręcz

→ sześć typów miast. W każdym są inne budynki, w których rekrutujemy odmienne rodzaje istot.

Zarówno w czasie walki, jak i podczas wędrówek po krainie przesuujemy oddziały w trybie turowym. Bitwy rozgrywają się na planszach pokazujących z bliska teren potyczki. Podczas starcia bohater walczy wręcz, strzela z łuku bądź rzuca zaklęcia, używa też eliksirów i magicznych przedmiotów. Sukces w walce zależy też

DETALE



W miejskiej tawernie czeka wielu bohaterów do wynajęcia. Każdy ma inny życiorys i wygląd, jednak wszyscy herosi tego samego rodzaju mają na początku takie same umiejętności.



Gildia Złodziei służy nam jako agencja wywiadowcza. Dzięki niej porównujemy rozwój naszego państwa z postęпами wroga. Mamy najwięcej miast, ale armia Czerwonych jest wyjątkowo silna.



Klawisz **V** otwiera okno dóbr dostępnych w wybranym fragmencie krainy, a także opisy tych cennych surowców. Jak widzimy, na wybranym terenie występują przede wszystkim złoża rudy.



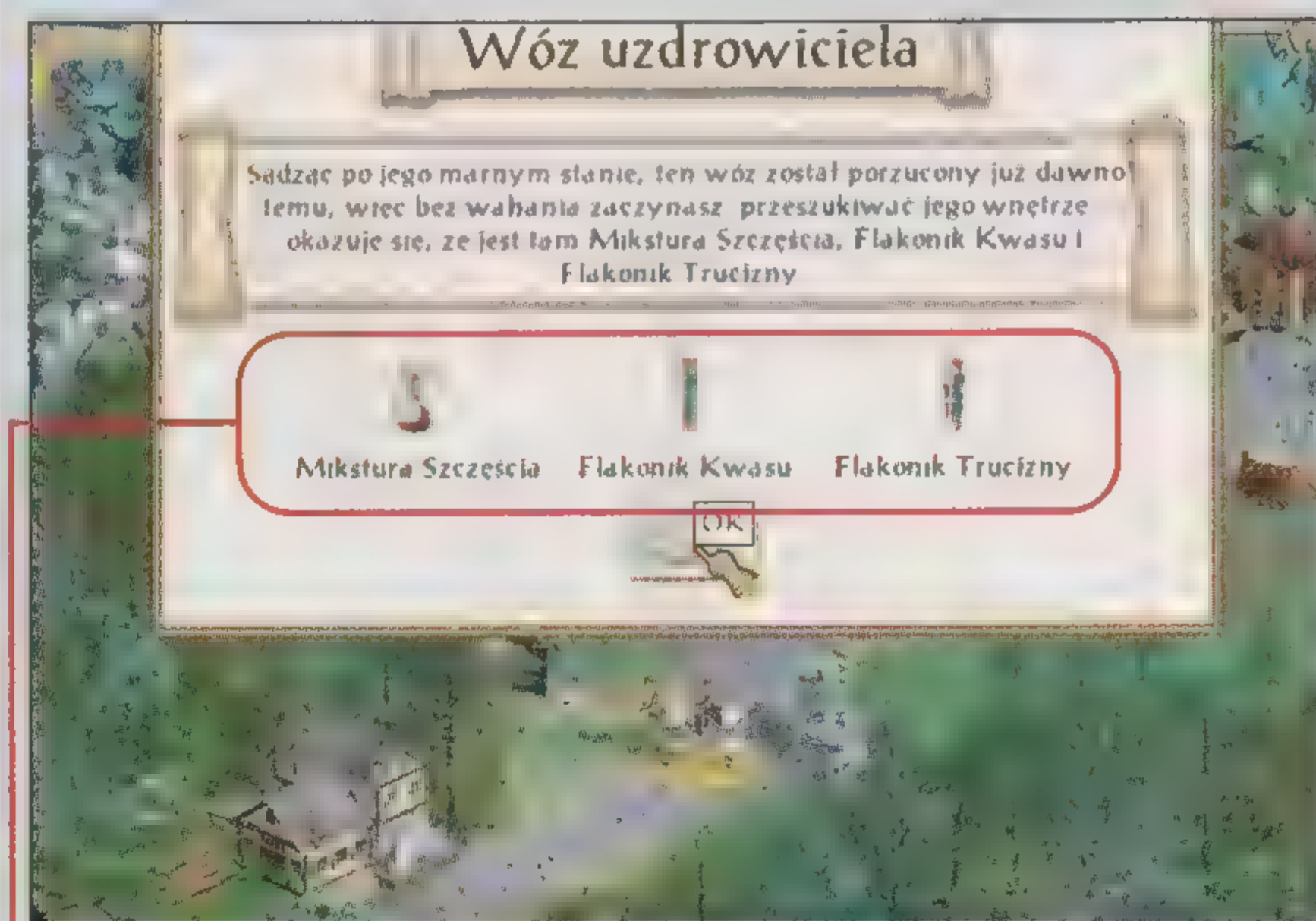
Aby rozpocząć grę, wybieramy któryś z 31 scenariuszy o różnym stopniu trudności albo jedną z sześciu kampanii. Jeśli chcemy, gramy też w kilka osób (od dwóch do sześciu) na jednym pecie



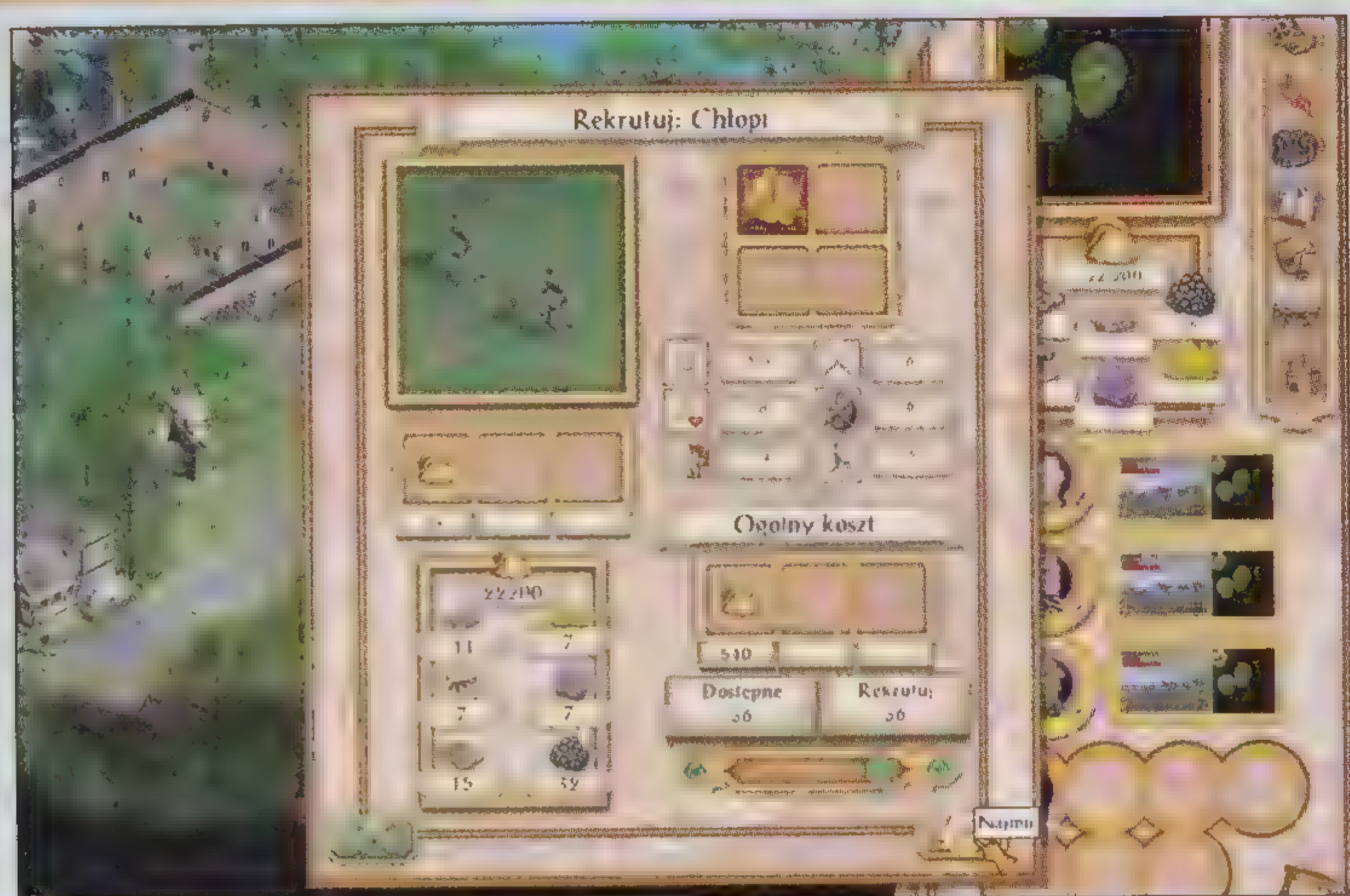
Na początku nasze miasto wygląda skromnie, a bohaterowi i towarzyszy zaledwie kilku wojowników. Z tak niewielką armią nie porywamy się na żadnych wrogów



Podchodzimy do skrzyni ze złotem i decydujemy, czy chcemy je zatrzymać, czy też rozdać ludziom w zamian za cenne punkty doświadczenia. Czasem w skrzyni znajdujemy przedmiot



Zwiedzamy mapę i zaglądamy we wszystkie ciekawe miejsca. Dzięki temu znajdujemy pożyteczne przedmioty. Gdy podchodzimy do wozu uzdrowiciela, odnajdujemy magiczne eliksiry, które przydają się później w czasie walki



5 Po drodze rekrutujemy oddział chłopów. Zbrojni w widły wieśniacy to kiepscy wojownicy, ale przydają się w starciach ze słabymi przeciwnikami i pomniejszymi potworami. Poza tym każdy chłop płaci nam podatek: sztukę złota dziennie



6 Mając surowce, zaczynamy rozbudowę miasta. Budynki, jakie daje się postawić, są zaznaczone na zielono. Jedne umożliwiają szkolenie różnych jednostek, inne uczą bohaterów nowych zaklęć i umiejętności, wyposażają ich i zwiększają nasze dochody



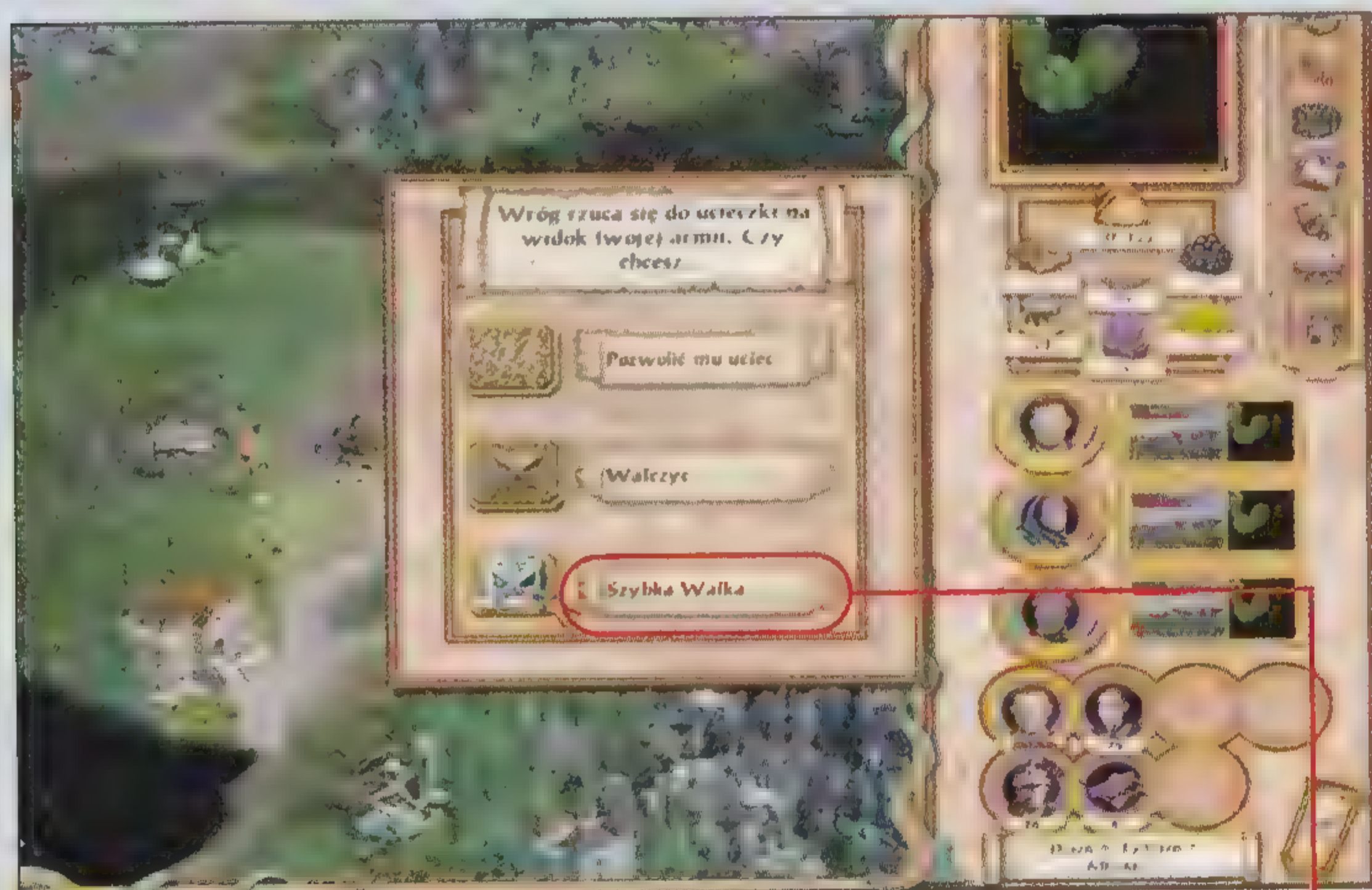
7 Zbieramy pierwszą armię i wysyłamy ją do bitwy przeciw słabym oddziałom. Strona atakująca ma inicjatywę. Zawsze jest w dolnej części pola



8 Armia naszego bohatera odnosi zwycięstwo. Po każdej bitwie widzimy, ilu zginęło naszych, a ilu wrogów. Tym razem straciliśmy tylko kilku żołnierzy



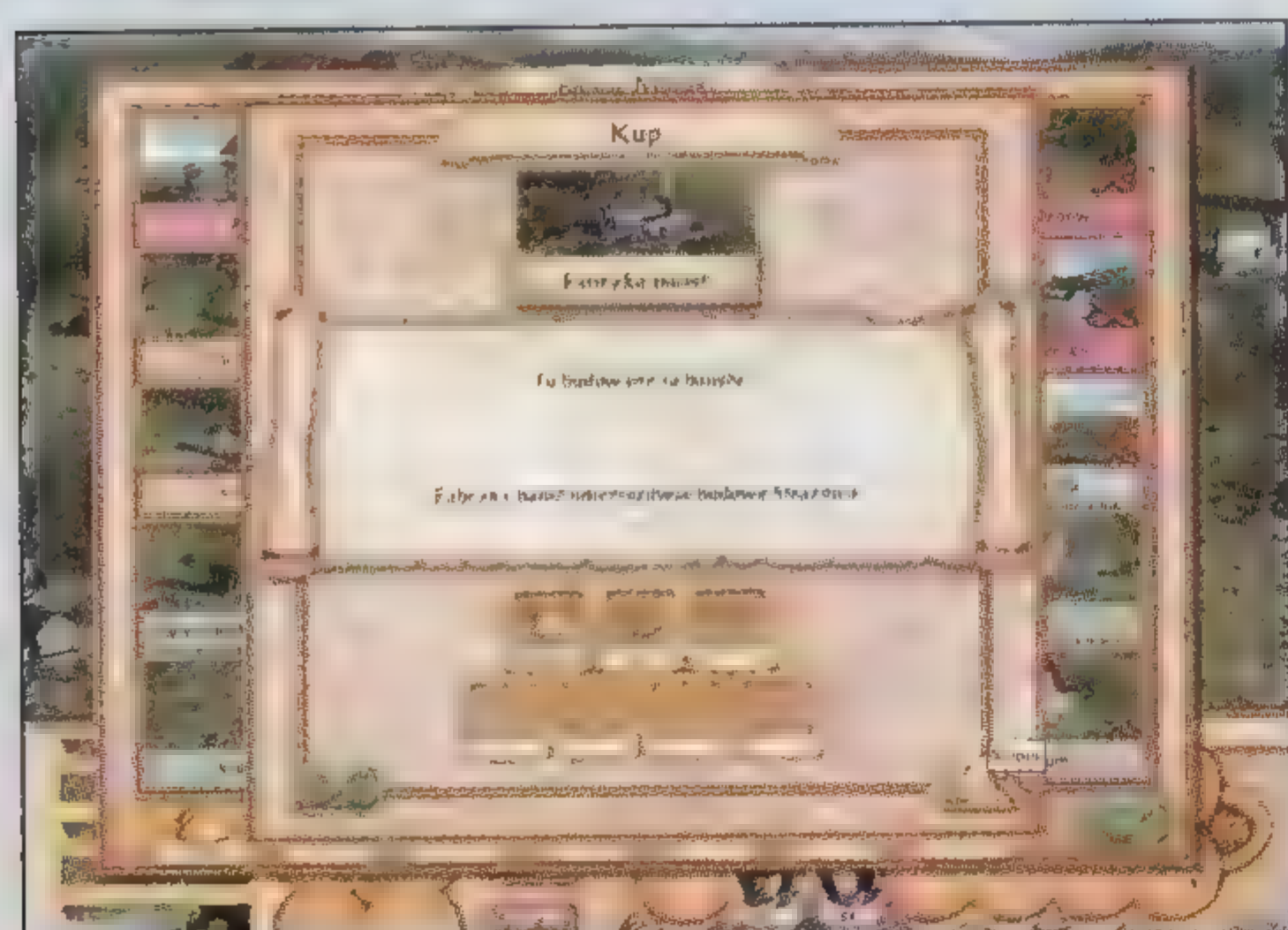
9 Bohaterowie zdobywają (głównie w walce) punkty doświadczenia i co jakiś czas awansują na wyższy poziom. Wybieramy wtedy, którą zdolność rozwinąć



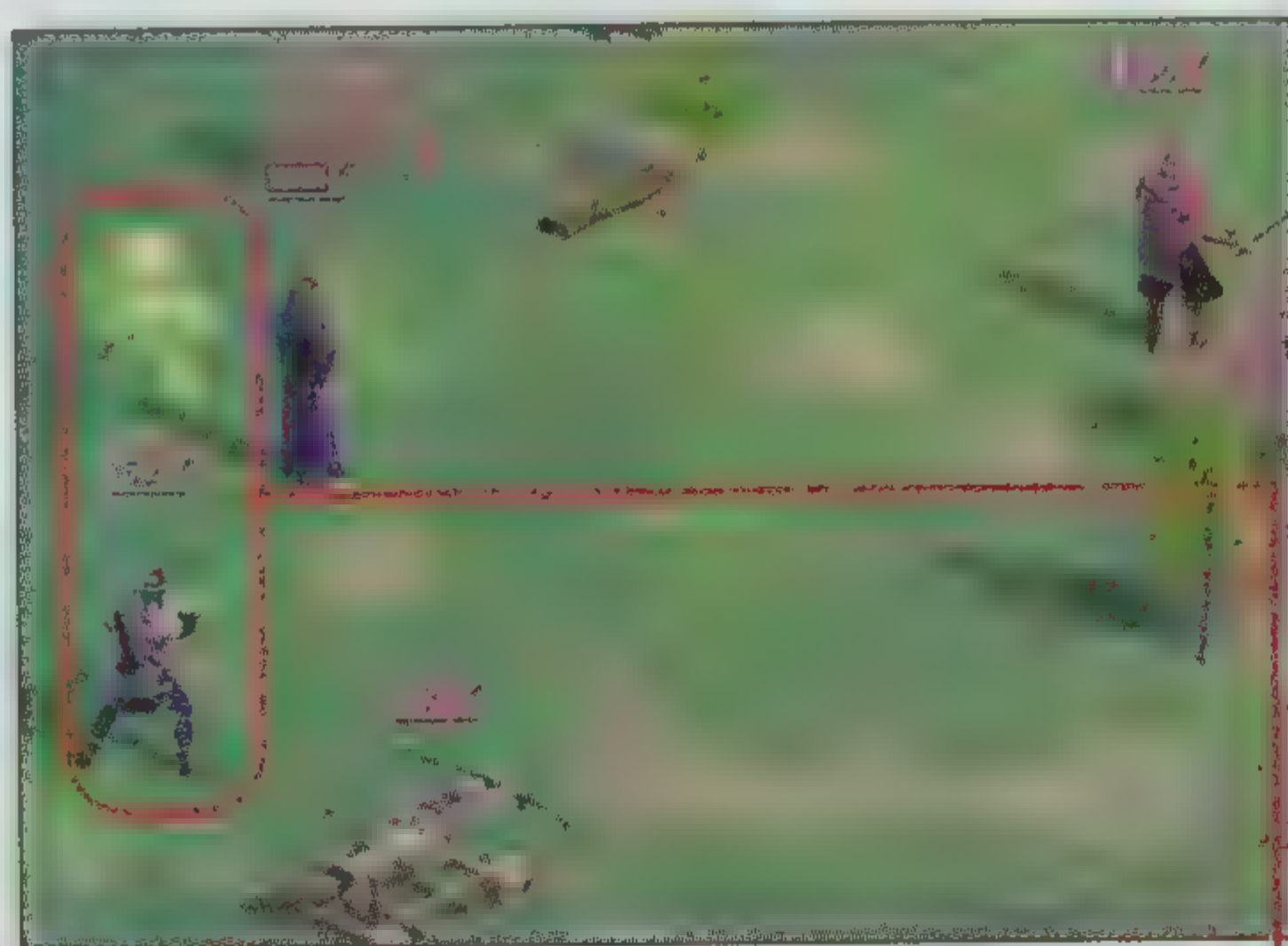
10 Gdy mamy silną armię, przeciwnicy uciekają przed nami. Decydujemy, czy pozwalamy im zbiec, staczymy bitwę czy też pozostawiamy to komputerowi. W tym ostatnim wypadku ryzykujemy, że mimo przewagi liczebnej poniesiemy straty



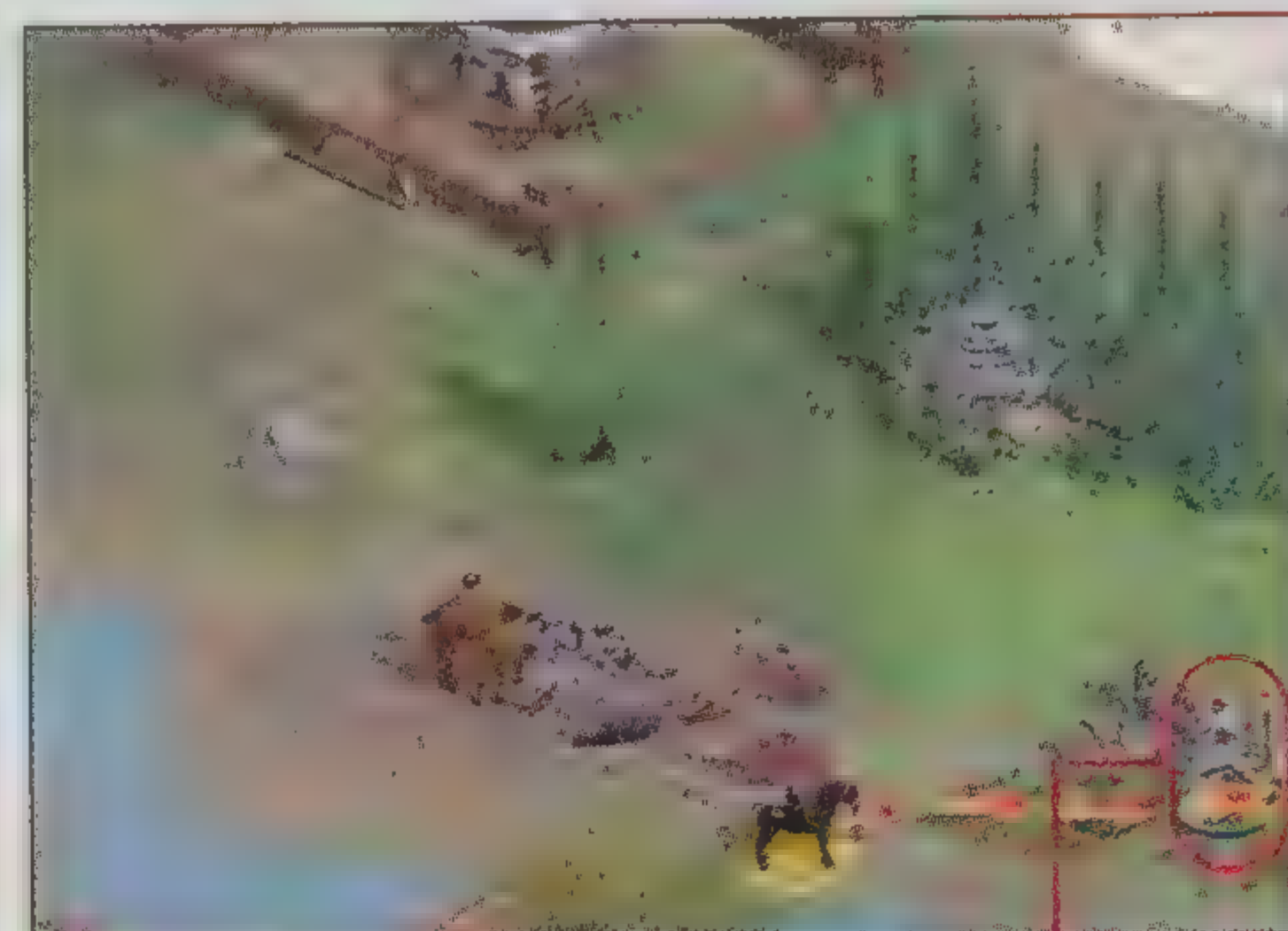
11 Każdy bohater może nauczyć się magii śmierci, ale celują w tym nekromanci. Wykorzystują w walce ożywieńców, którzy budzą strach w sercach wszystkich żywych istot, nawet znajdujących się w tej samej armii sojuszników



12 Budujemy fabrykę balist – machin wojennych, które strzelają z równie wielką siłą na każdy dystans



13 Machiny są odporne na trucizny, ale wroddzy magowie rzucają zaklęcia na naszych kuszników



14 Inny heros odkrywa magiczną studnię. Dociera do niej dopiero w następnej turze

Heroes of Might and Magic IV

→ w czasie bitwy. To bardzo wygodne rozwiązanie, choć zmniejsza nasze emocje podczas starcia.

WERDYKT

Kolejna część wielkiej sagi zaspokaja nasze oczekiwania. To świetna, wciągająca i bardzo długa gra. Jej zalety to przemyślane aspekty taktyczne i strategiczne, łatwa obsługa i wielka grywalność. Choć kraina z bajki nie wygląda już bańnio-wo, bohaterowie wciąż są magiczni i potężni.

Za plecami trolli i gromowładnych tytanów czujemy się bezpiecznie



SKĄD BIERZE SIĘ MAGIA HEROESÓW

Cykl Heroes of Might and Magic zapoczątkowany w 1990 roku przez grę King's Bounty wciąż przyciąga graczy przed ekrany pecetów. Składające się na niego gry przedstawiają ciągle ten sam sztamkowy świat fantasy. Nie uczą nas niczego, nie rozwijają wyobraźni, ograniczając się do powtarzania utartych schematów. Rozgrywka na pierwszy rzut oka wydaje się nudna: w kolejnych turach przemieszczamy bohaterów



W King's Bounty także odkrywaliśmy magiczny świat

i rozgrywamy proste bitwy. Jednak seria Heroes of Might and Magic wciąż cieszy się olbrzymią i niesłabnącą popularnością wśród graczy.

Popularność tych gier bierze się stąd, że ich kolorowy świat stworzono, czerpiąc garściami z wszelkich możliwych legend. Każdy znajduje w nim coś dla siebie. Prosta rozgrywka nie przeszkadza w podziwianiu piękna bajkowej krainy. Co chwila czekają nas przyjemne niespodzianki, a bohater dynamicznie się rozwija, aż wreszcie armia pod jego wodzą staje się niezwyciężona. A każdy lubi odnosić sukcesy.



Magiczne miasta zawsze miały w sobie dużo uroku



Obiekty w czwartej części nie wyglądają już tak bajkowo

Ogólne zasady gry nie zmieniały się od pierwszej części cyklu. Tak jak w King's Bounty werbuje jednostki, wynajmujemy



bohaterów, odkrywamy krainę, gromadzimy surowce i zdobywamy miasta. W kolejnych częściach zmieniano jednostki, ulepszano grafikę, dodawano czary i przedmioty magiczne. Gra wciąż nie razi przemocą, a zabawa jest przyjemna. Przegrywając, nie denerwujemy się, ale werbuje kolejnych krzyżowców w brzęczących zbrojach czy ogniste smoki i jeszcze raz posyłamy armię w bój. Największą zmianę w historii seria przeszła w części czwartej, której autorzy mocno poszli w stronę realizmu.

Gra King's Bounty była taka piękna tylko na pudełku

STERUJĄCE

- Lewy przycisk myszy – opcje menu, budowa, wybór budynków i jednostek, rzucanie czarów, poruszanie się, przesuwanie mapy
- Prawy przycisk myszy – okna informacyjne postaci i miejsc

Na mapie głównej

- przesuwanie mapy
- gildia złodziei
- informacje o stanie królestwa
- przejście do kolejnego bohatera
- powtórzenie wydarzeń z bieżącej tury
- zaznaczenie bohatera, który ma być uśpiony
- obudzenie bohatera
- rzucenie czarów
- okno surowców dostępnych na mapie
- informacja o scenariuszu
- wycentrowanie ekranu na wybranym celu

W mieście

- rozkazy dla karawan
- targowisko
- budowa budynku
- wynajęcie bohatera
- wynajęcie jednostki

W czasie bitwy

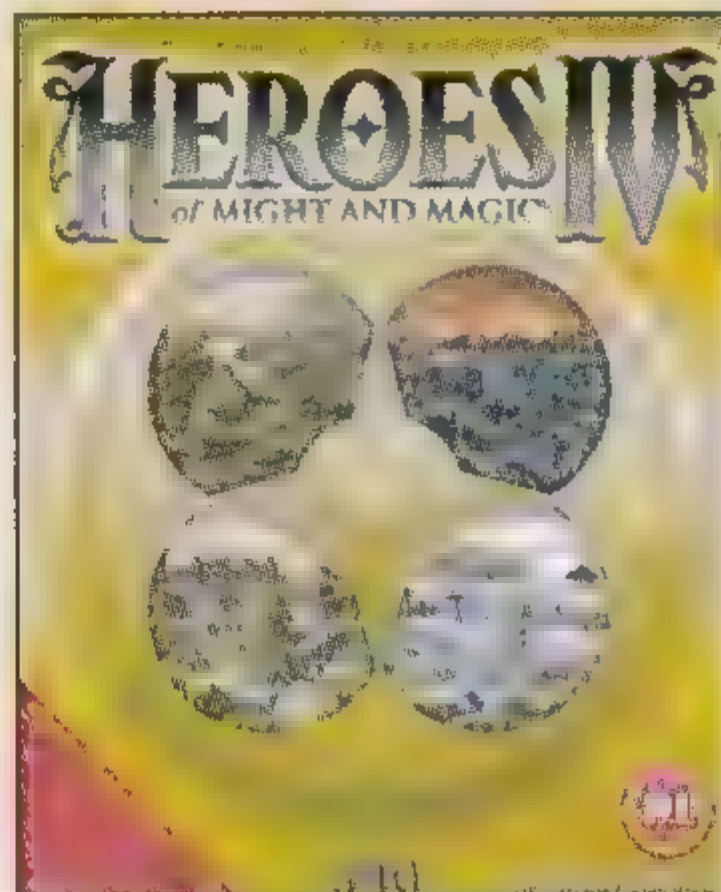
- rzucanie czarów
- opcje walki
- ucieczka
- poddanie się
- automatyczna walka
- wstrzymanie działań jednostki
- rozkaz obrony dla jednostki
- do – zmiana taktyki walki

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Heroes of Might and Magic IV

Producent: 3DO

Wydawca w Polsce: CD Projekt



12

platforma testowa → Windows 95/98

wersja GameCube → brak

wersja na PlayStation 1 → brak

wersja na Xbox → brak

poziom trudność → nieporównywalna

waga ocena

Trochę mniej magiczna, trochę bardziej realistyczna. Ale to wciąż to samo niezwykle, zniechęcające Heroes of Might and Magic, do którego siada się „na godzinę” i wstaje następnego dnia rano. W dodatku wydane bardzo solidnie: po polsku i z dwiema pierwszymi częściami gry w prezencie

Waga	Wartość	Opis	Ocena
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6

Waga	Wartość	Opis	Ocena
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		sześciu/brak takiej opcji	

Waga	Wartość	Opis	Ocena
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

Waga	Wartość	Opis	Ocena
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	3
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5

Waga	Wartość	Opis	Ocena
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (750 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,64
Punkty dodatnie/ujemne		+ gratis 1. i 2. część gry	+0,3

OCENA JAKOŚCI	bardzo dobra 4,94
Cena/Jakość	dostateczna

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → 99,90 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → 85 zł

Sinus Wadowice, tel. (0 prefiks 33) 823 52 11

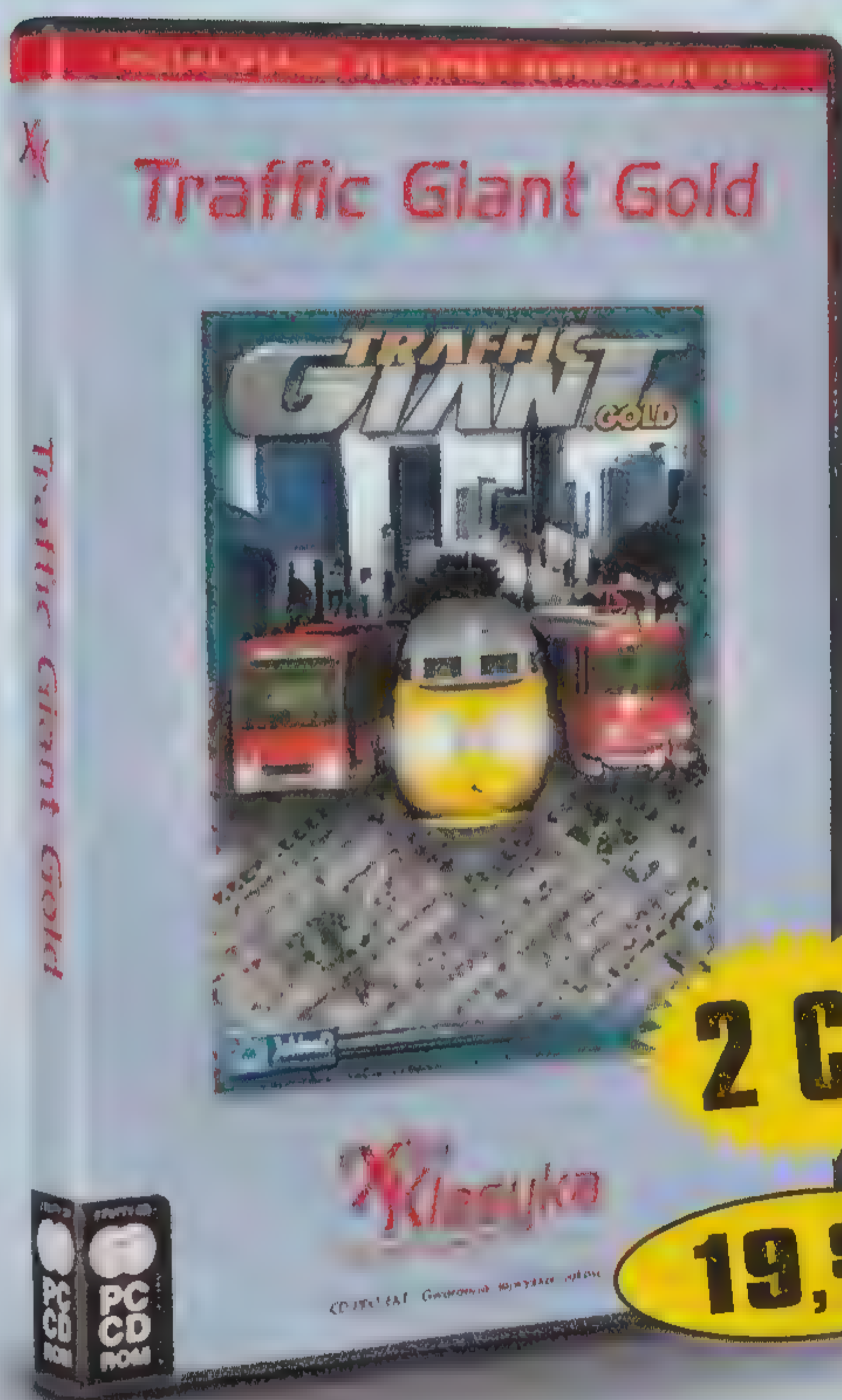
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość: 99,90 zł/4,94 = 20,24 = dostateczna

Największe hity, za jedyne 19,90 !!!

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Już
w kioskach
na terenie całego
kraju dynamiczna gra
sportowa „Piłkarskie
Mistrzostwa Świata
2002 Korea/Japonia
w rewelacyjnie
niskiej cenie
19,99 zł!



2 CD

19,90 zł



2 CD

19,90 zł

W sprzedaży od 22 maja!

Więcej informacji pod <http://www.extra.klasyka.com>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



AL EN NATIONS 19,90 zł ATLANTIS 29,90 zł • 4CD AZTEC 19,90 zł COLIN McRAE RALLY 19,90 zł CORSAIRS 19,90 zł DESCENT 3 19,90 zł • 2CD DESTRUCTION DERRBY 2 19,90 zł DEVIL INSIDE 19,90 zł • 2CD EGIPT 19,90 zł • 2CD EXTREME ASSAULT 19,90 zł FALLOUT 19,90 zł FAULT 29,90 zł • 4 CD FREESPACE 19,90 zł FREESPACE 2 29,90 zł • 4 CD HELLBOY 19,90 zł HOPKINS FBI 19,90 zł GIANTS 19,90 zł • 2CD INVICTUS 19,90 zł • 2CD INSANE 19,90 zł JAGGED ALLIANCE 2,5 19,90 zł • 2CD KINGDOM UNDER FIRE 19,90 zł • 2CD KRONIK CZ. KSIEZYCA 19,90 zł • 2CD LEW LEON 19,90 zł MDK 19,90 zł MESSIAH 19,90 zł • 2CD MIGHT & MAGIC VII 19,90 zł • 2CD MIGHT & MAGIC VII 19,90 zł • 2CD MILLENNIUM RACER 19,90 zł PIZZA SYNDICATE 19,90 zł POMPE 19,90 zł • 2CD RING 29,90 zł • 4 CD SAGA 19,90 zł SCREAMER 2 19,90 zł SCREAMER RALLY 19,90 zł SETTLERS 19,90 zł SETTLERS 2 19,90 zł TEST DRIVE 6 19,90 zł TOCA 19,90 zł TOCA 2 19,90 zł TZAR 19,90 zł WEHICUL CZASU 19,90 zł • 2CD

Jedi Knight II

Jedi Outcast

Gra zręcznościowa na PC | Po kilku marnych grach nareszcie jest: długo oczekiwany wielki przebój z serii Gwiezdnych wojen. Odkurzamy miecz świetlny i powracamy na ścieżkę Mocy!

THESE GRY

Choć od zagłady Gwiazdy Śmierci pokazanej w filmie Powrót Jedi minęły lata, ostatni dowódcy Imperium wciąż chcą zniszczyć odrodzoną Republikę. Znowu wcielamy się w Kyle'a Katarna, który po walce w Dolinie Jedi o mało nie przeszedł na ciemną stronę Mocy. Wstrząśnięty bohater wyrzekł się swego dziedzictwa i przestał być rycerzem Jedi. Teraz z blasterem w ręku pracuje dla Rebelii jako najemnik.

Tymczasem okazuje się, że Imperium ma sposób, by stworzyć armię wojowników posługujących się Mocą. Spotkanie z ciemnym Jedi lordem Dessanem i śmierć Jan Ors, towarzyszyki Kyle'a, sprawiają, że bohater znowu chce użyć Mocy.

Udajemy się więc do Doliny Jedi, gdzie spoczywa potęga starożytnych rycerzy. Potrzebujemy całej energii, by obudzić w sobie Moc. Kolejne kroki kierujemy na Yavin 4, do akademii Jedi Luke'a Skywalkera. Prosimy mistrza o oddanie miecza świetlnego. By odzyskać broń, bierzemy najpierw udział w treningu.

Na drodze do ujawnienia planów lorda Dessana i dowódcy Imperium admirała Fyrya stają nam gro- ➔ mady przeciwników.



Kyle, Jan. Greetings.

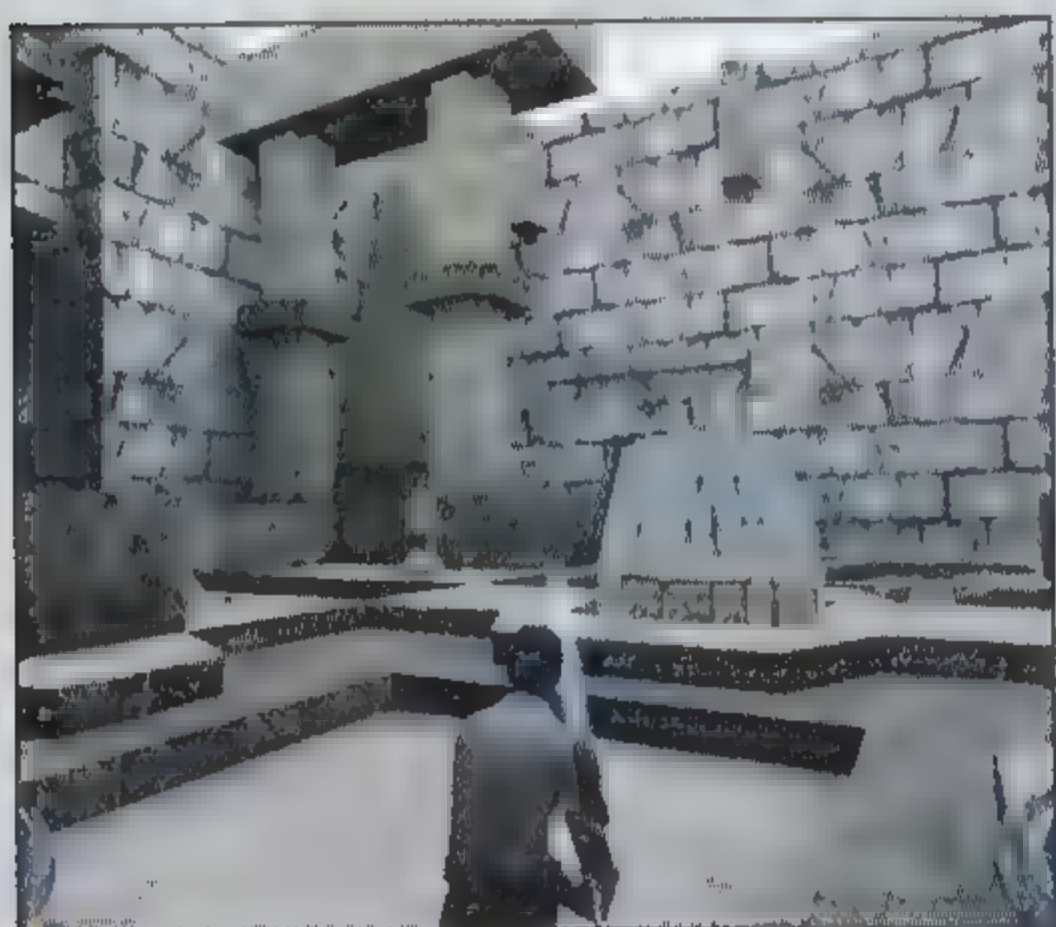
Filmy są mieszaniną przygotowanych wcześniej animacji i scen przedstawianych za pomocą programu gry. Oto Mon Mothma wysła nas na kolejną pozornie banalną misję. Mamy sprawdzić, co znajduje się w jednej z imperialnych placówek



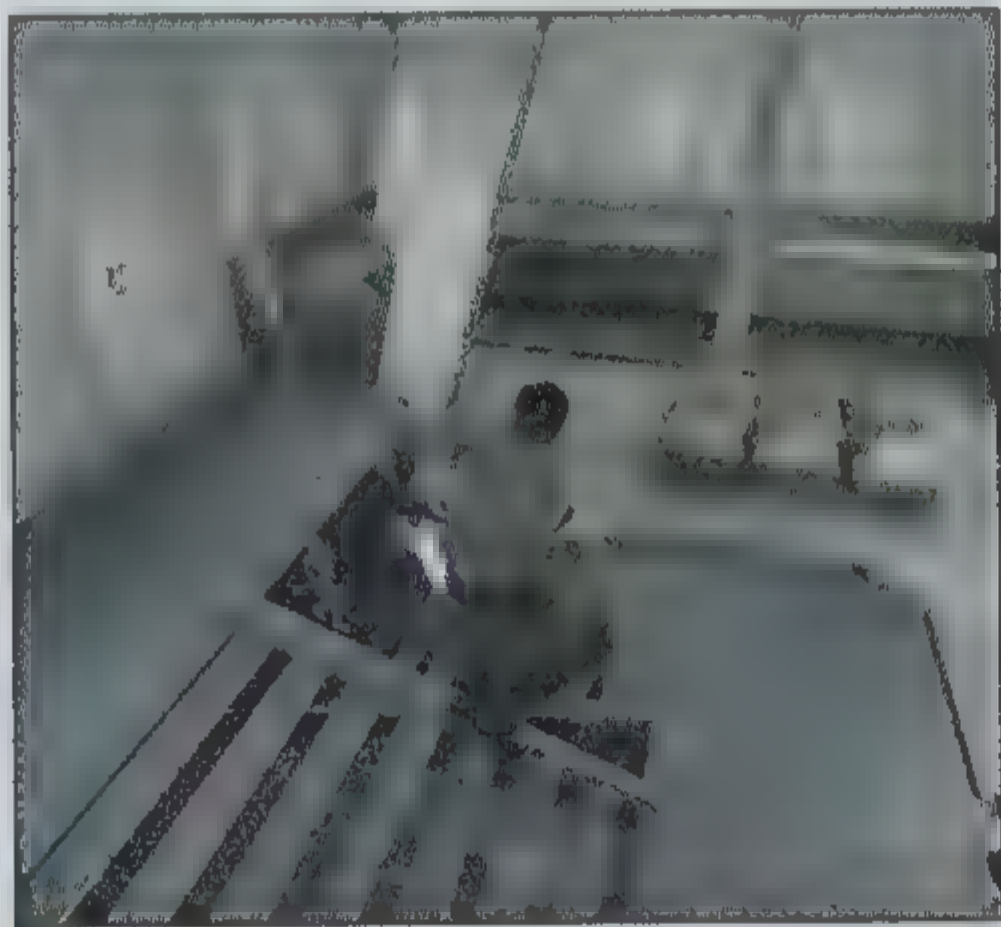
Uzbrojeni w pistolet ruszamy do boju. Uważamy, by naszej towarzysze nic się nie stało. Jej śmierć to koniec gry!



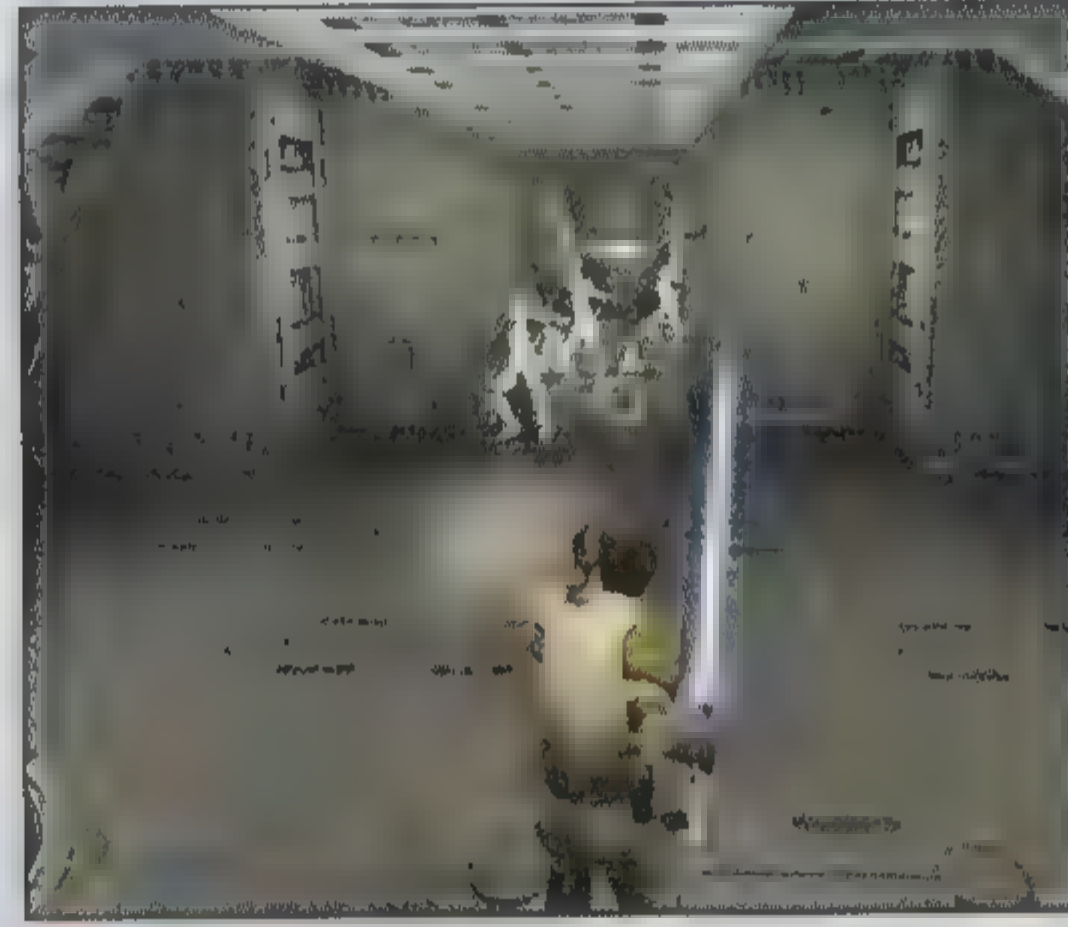
Aby otworzyć pancerne wrota, uzbrajamy działo laserowe bazy i otwieramy sobie drogę do środka



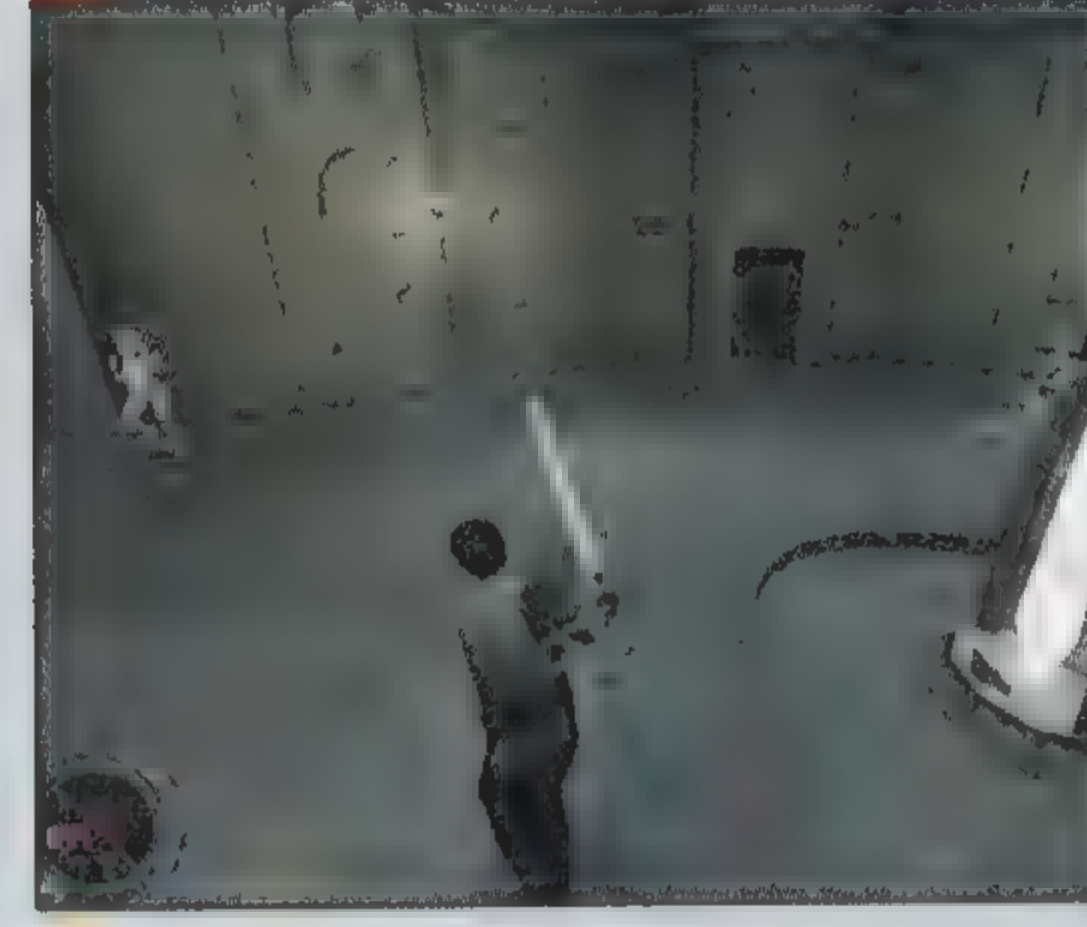
Gdy Jan ginie, ruszamy do Doliny Jedi. Na Yavinie przechodzimy forsowny trening posługiwania się Mocą



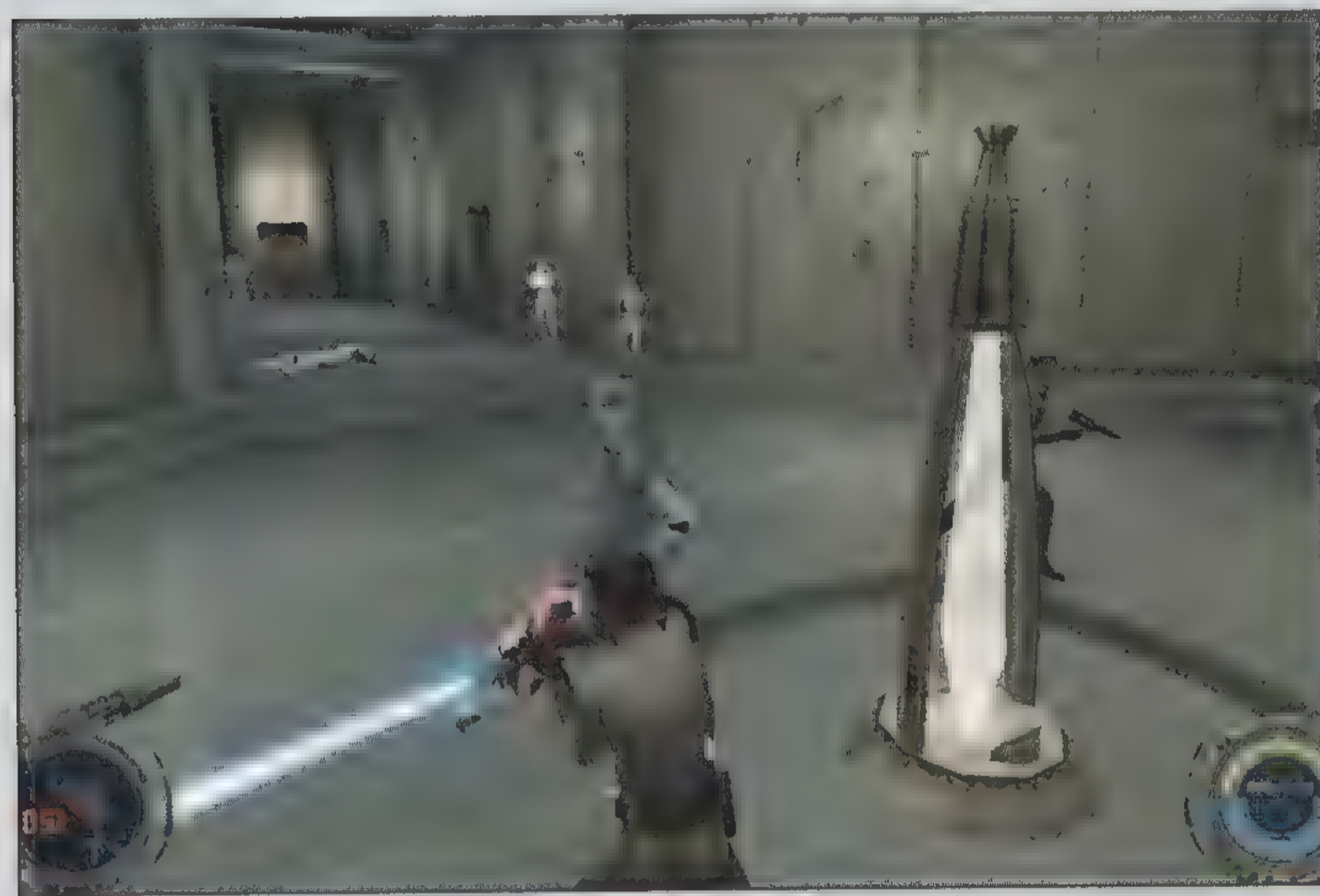
Skok przy wykorzystaniu Mocy to ważna zdolność. Dzięki niej dostajemy się w niedostępne miejsca



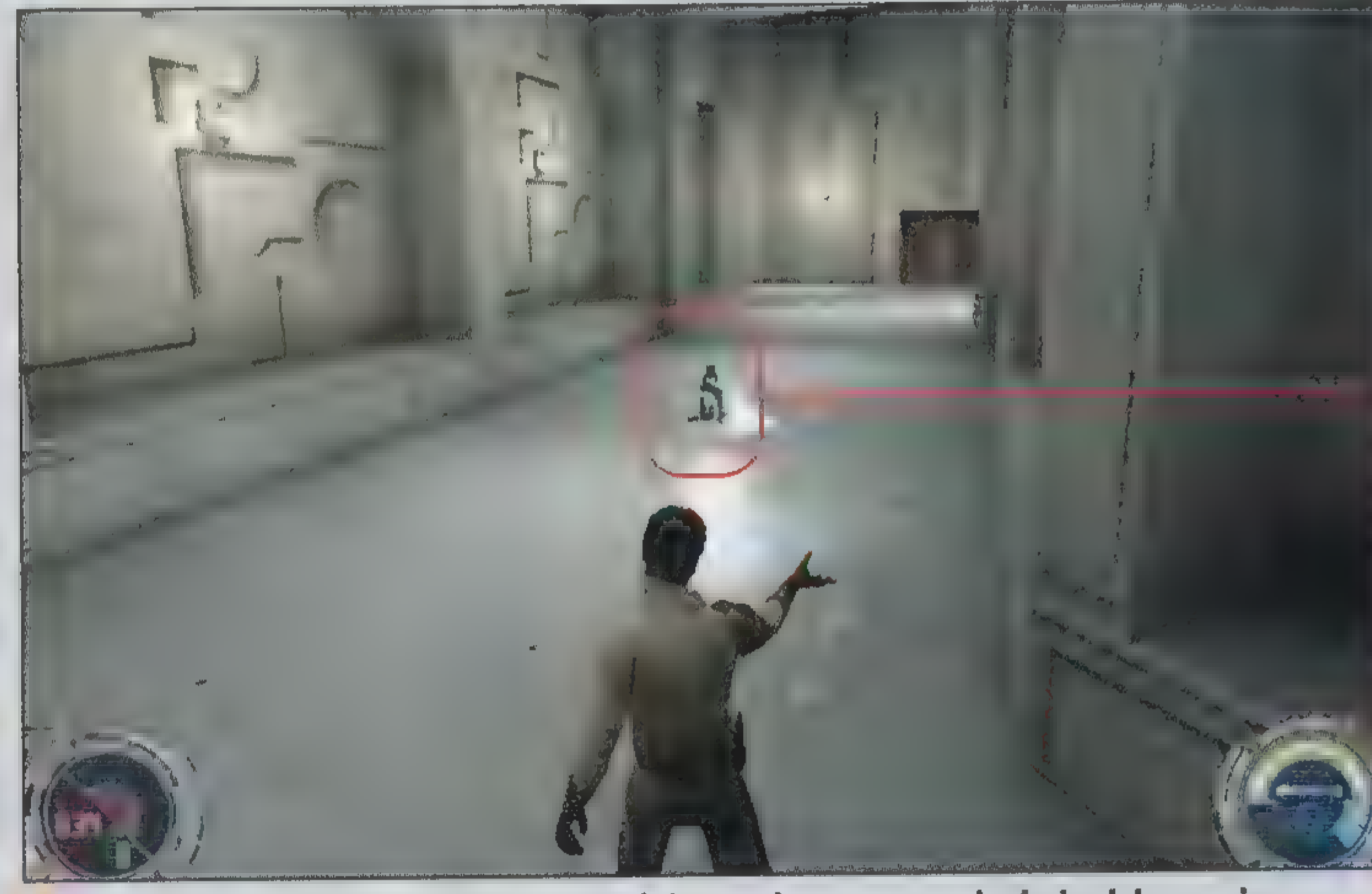
Jedną z przydatniejszych sztuczek to pchnięcie. Gdy lepiej władamy Mocą, przewracamy kilku przeciwników naraz



Gdy korzystamy z przyspieszenia, czas zwalnia. Ta zdolność przydaje się w walce i do rozwiązywania zagadek



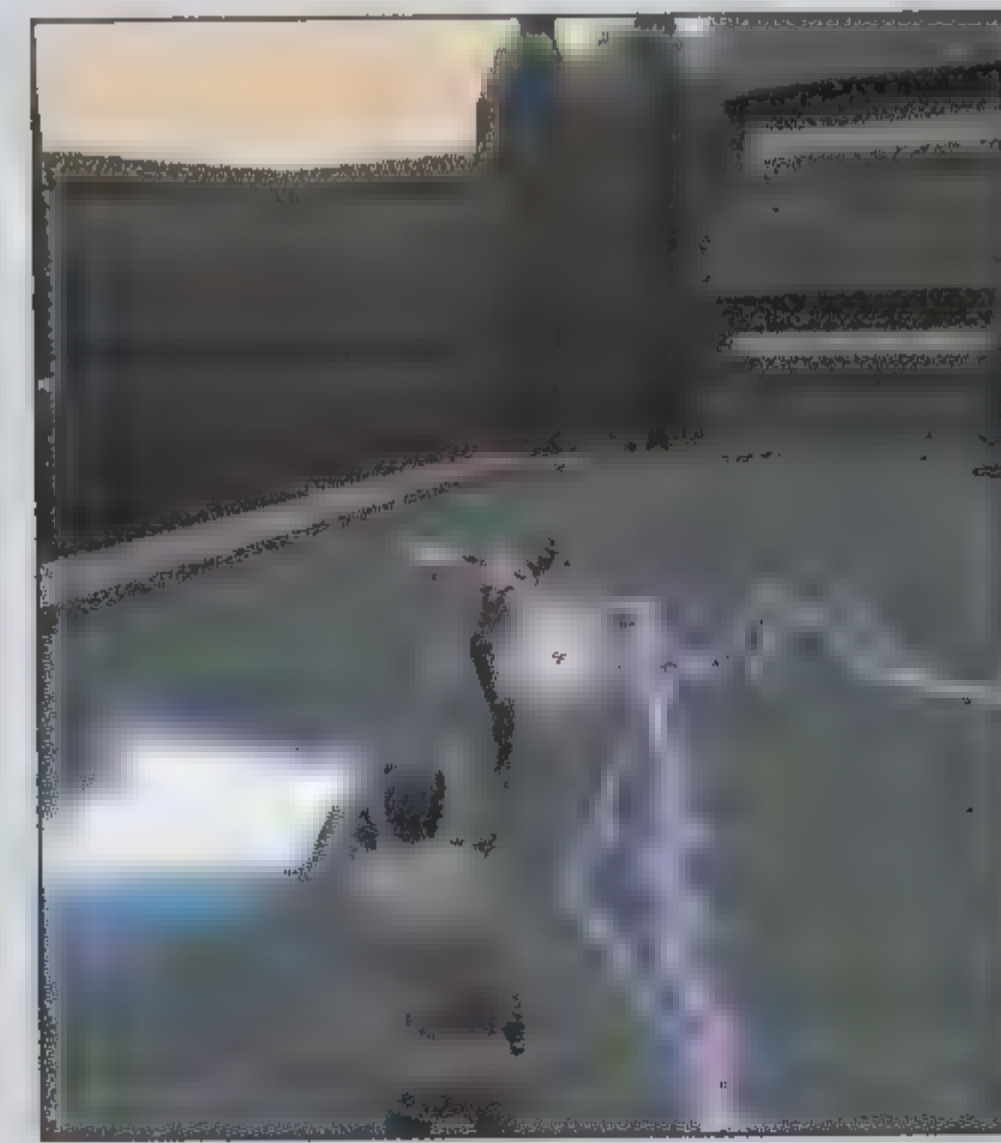
Nasz miecz świetlny to najpotężniejsza broń w całej grze. Większość przeciwników ginie od jego jednego ciosu. Sztuka polega na celnym ich zadawaniu i umiejętnym blokowaniu nadlatujących strzałów



Rzut mieczem świetlnym to sztuka niełatwa do opanowania, jednak bywa, że przechyla szalę zwycięstwa na naszą stronę. Doskonale sprawdza się przeciwko takim celom, jak automatyczne działka laserowe lub stojący dalej snajperzy wroga



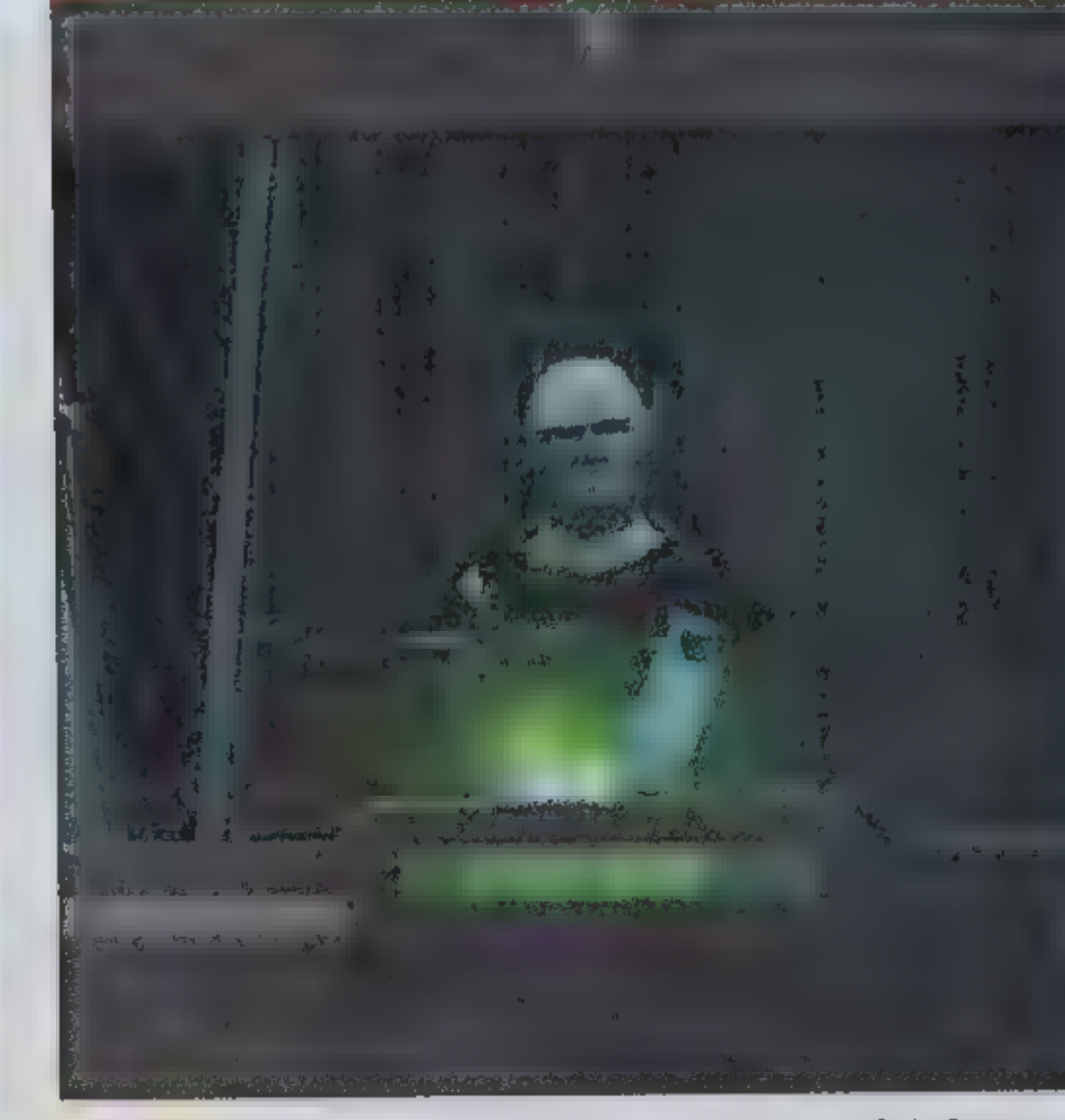
10 Na naszej drodze stają Reborn, czyli Odrodzeni. To nie Jedi, ale zwykli ludzie, którzy dzięki eksperymentom zyskali Moc



11 Tavion jest wierną poddaną lorda Dessana. Pojedynek z nią to pierwsze trudne starcie, bo Tavion mądrze używa Mocy i zaciekle walczy



12 Gdy przeciwnik jest poza zasięgiem ciosów naszego miecza, używamy karabinu snajperskiego. Im dłużej trzymamy klawisz, tym mocniej strzelamy



13 Wykorzystując lornetkę, widzimy wyraźnie, jak szczegółowe i ładnie wykonane są wszystkie postacie występujące w grze. Całkiem jak w filmie!

Jedi Knight II Jedi Outcast

Walczymy z najgorszymi mętami galaktyki, Rodianami i Weequayami zamieszkującymi Nar Shadda – księżyc przemytników i pomagamy Lando Calrissianowi odbić Miasto w Chmurach z rąk bandytów.

Penetrujemy placówki Imperium oraz statki kosmiczne, walcząc ze szturmowcami,

STEROWANIE

- ruch do przodu/ do tyłu
- ruch w lewo/ w prawo
- strzał
- strzał drugiego rodzaju
- Spacja – skok
- powolny ruch
- kucnięcie
- miecz świetlny, drugim naciśnięciem wyłączamy miecz, nie odkładając go
- bronie strzeleckie i ładunki wybuchowe
- bacta tank (pojemnik z leczniczą baktą)
- noktowizor
- lornetka

elitarnymi żołnierzami znanymi z trzech starszych części gwiazdnej sagi George'a Luca (Gwiezdne wojny, Imperium kontratakuje, Powrót Jedi).

Najpiękniejsze i najbardziej dynamiczne fragmenty rozgrywki to pojedynki na miecze świetlne, które często toczone. Tym razem naszymi przeciwnikami nie są ciemni Jedi, lecz armia Odrodzonych i Żołnierzy Cienia, znakomicie posługujących się nie tylko Mocą, ale także świetlistą bronią Jedi.

TECHNIKALIA

Gra wymaga szybkiego pece-ta. Posiadacze wolniejszych oglądają płynną animację tylko po zmniejszeniu rozdzielczości i liczby detali.

Do stworzenia Jedi Knight II wykorzystano zmodyfikowany program Quake'a III. Postacie poruszają się naturalnie, zaś efekty trafień są świetne: wrogowie spadają z krawędzi, lecą odrzuceni siłą strzału. Podczas pojedynków świetlne ostrza migają w oczach, a ciosy krzeszą fontanny isker.

Na początku gra jest typową trójwymiarową strzelaniną: walczymy uzbrojeni w lasery i karabiny energetyczne.

Ale dopiero kiedy odzyskujemy miecz świetlny, zaczyna się zręcznościowa zabawa na całego. Akcję obserwujemy zza pleców bohatera albo z jego oczu. Pierwsze ujęcie nadaje się doskonale do walki mieczem świetlnym, sprawia, że gra staje się jeszcze bardziej filmowa i łatwiej orientujemy się, gdzie są wrogowie. Zaś gdy oglądamy świat z oczu bohatera, szybko i dokładnie celujemy i strzelamy.

Jedi uzbrojony w miecz jest groźnym przeciwnikiem i łatwo radzi sobie nawet z kilkoma wrogami naraz. Kyle wykonuje skomplikowane kombinacje ciosów, odbija pociski i coraz lepiej posługuje się świetlnym ostrzem.

Wraz z postępami rośnie w nas też Moc. Na początku mamy tylko podstawowy zestaw zdolności: wyżej skaczymy, szybciej biegamy, przyciągamy i odpychamy przedmioty. Potem nasz bohater odwraca uwagę przeciwników, razi ich piorunami, dusi jak Darth Vader w Gwiezdnym wojnach, lecz rany i otacza się ochronnym polem. Moce mają różne poziomy zaawansowania i zależnie od nich dają rozmaite efekty.

KIM JEST KYLE KATARN

Kyle Katarn to najemnik współpracujący z Rebelią, a później z Nową Republiką. Pierwszy raz pojawił się w grze Dark Forces wydanej w 1996 roku. Na początku pracował dla Imperium, ale szybko zorientował się, że walczy po złej stronie. Pomagając Rebeliantom, przyczynił się do zniszczenia wielkiego statku fabryki produkującego bojowe cyborgi.

Dwa lata później w grze Dark Forces 2: Jedi Knight odkryliśmy, że Kyle jest synem Jedi i włada Mocą. Używaliśmy miecza świetlnego i walczyliśmy z ciemnymi Jedi. Ky-

We wszystkich częściach gry Kyle Katarn nosi ten sam nierzucający się w oczy strój



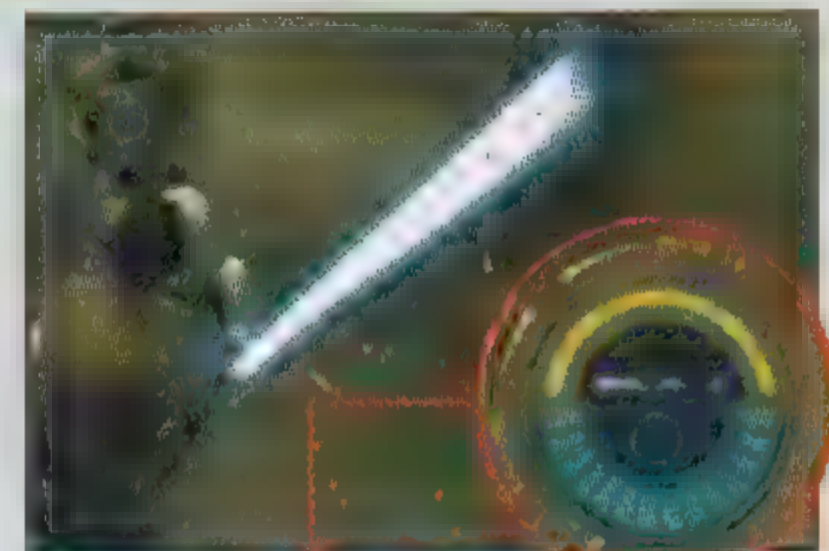
le pojawia się też w dodatku do gry zatytułowanym Mysteries of the Sith, ale nie jest jego głównym bohaterem.

Kyle Katarn od początku stoi na krawędzi między jasną i ciemną stroną Mocy. Zależnie od naszych wyborów grę Jedi Knight kończyliśmy jako Mistrz jednej z tych stron.

DETALE



Miecz przytknięty do ściany zostawia realistyczne ślady, które jednak szybko znikają. Ciekawy efekt, szkoda że zabrakło konsekwencji



Wskaźnik pokazuje stan koncentracji na użyciu Mocy, a także styl walki mieczem – niebieski to lekki, żółty średni, a czerwony – mocny

STARE I NOWE POMYSŁY W ŚWIECIE GWIEZDNYCH WOJEN



W grze spotykamy Luke'a we własnej osobie. Co więcej, mamy okazję nie tylko **zobaczyć**, ale i walczyć z nim ramię w ramię

Luke Skywalker



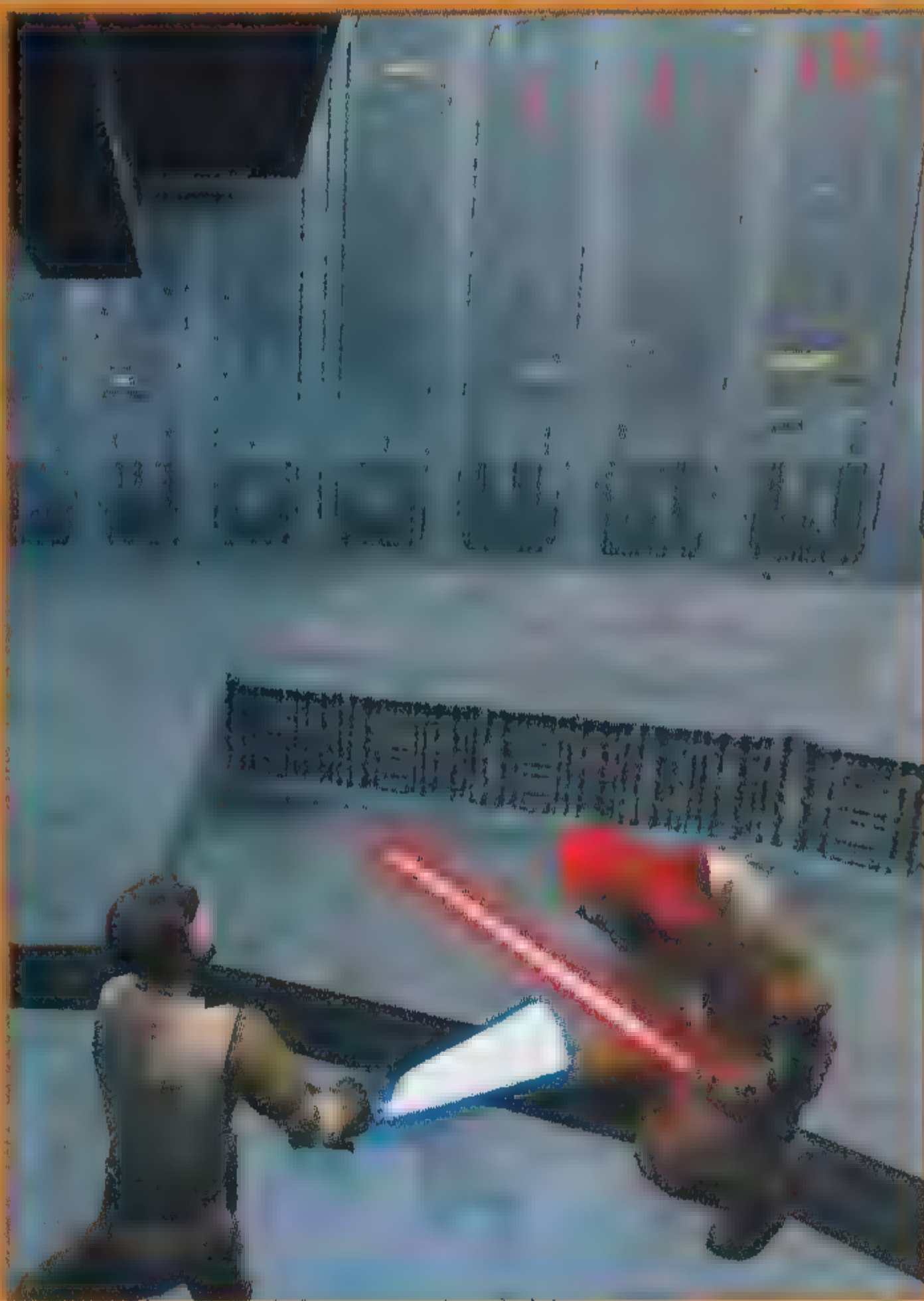
Szturmowcy, czyli szturmowcy Imperium, to obowiązkowy przeciwnik w każdej grze nawiązującej do Gwiezdnym wojen. Tym razem są poważnym zagrożeniem. Zawdzięczają to poprawionej sztucznej inteligencji

Szturmowcy



Bowcaster, której używał Chewbacca i jego pobratymcy

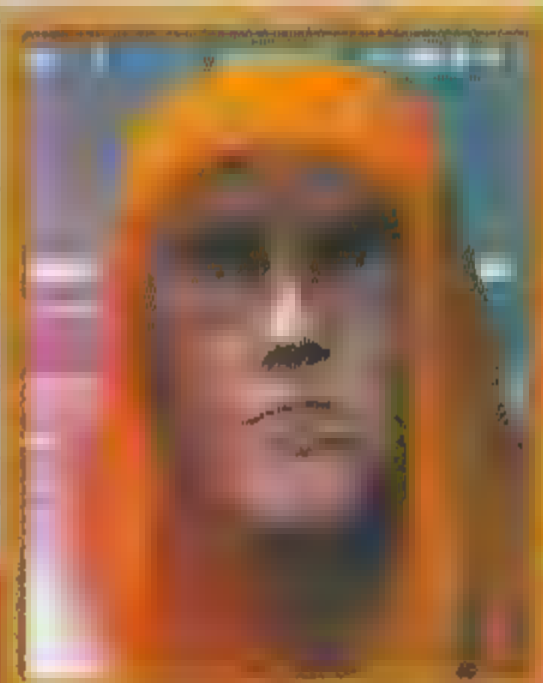
Bowcaster



Świat Gwiezdnym wojen po raz kolejny ożywa na ekranach komputerów. Każda gra uzupełnia go o elementy nieznane z filmów – planety, rasy obcych, broń, bohaterów i pojazdy. Tak też jest i w Jedi Outcast. Ale tym razem twórcy postanowili wykorzystać również przedmioty, miejsca i bohaterów, których pamiętamy z kina. **GRY** uważają to za dobry pomysł. Dzięki temu czujemy się, jakbyśmy uczestniczyli w kolejnej części kosmicznej sagi.

to ludzie sztucznie obdarzeni Mocą – pomysł nowy i ciekawy. Dzięki temu mamy godnych przeciwników z mieczami świetlnymi

Odrodzeni



Z filmów znamy szurmowców klasycznych i oddziały arktyczne. W grach pojawiają się też inne jednostki, takie jak Żołnierze Ciemności z pierwszej części Dark Forces czy

– wojska walczące na bagnach

Wojska bagienne



Oprócz znanych z filmów blasterów dostajemy do rąk

Dezintegrator wyborowy



W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!

WARLORDS™ BATTLECRY™

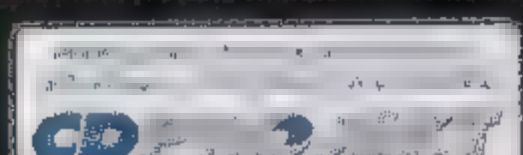
Warlords Battlecry II to doskonale połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Lesne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.

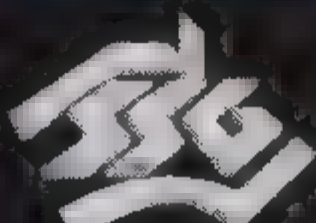
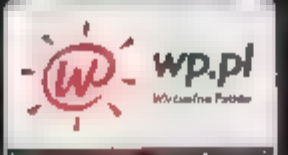
**OBLUŻ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE
ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!**



ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl



www.cdprojekt.info



© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2000 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

Jedi Knight II Jedi Outcast

→ Zagadki nie są zbyt trudne. Spostrzegawczość i kojarzenie faktów wystarczą, by zamknięta droga stała się otworem. Dzięki Mocy rozwiązujemy wiele problemów. Gdy stajemy pod zamkniętymi drzwiami, które otwiera oficer w pomieszczeniu za kuloodporną szybą, jeden ruch ręką wystarczy, by przekonać go, że widzi kolegę.

Gra wymaga nie tylko sprytu, ale i zręczności. Skaczemy po platformach, biegamy nad przepaściami i balansujemy pod sufitami na przewodach. Akrobacje są trudne, więc często ginimy. Dlatego zapisujemy stan gry zawsze, gdy jesteśmy bezpieczni i mamy wysoki poziom zdrowia i osłon.

Niestety otoczenie wygląda szaro i smutno. Oczywiście imperialna baza to nie hotel i nie ma robić miłego wrażenia. Ale Miasto Chmur też szybko nas nudzi. Przemierzamy puste korytarze i wchodzimy do równie pustych pomieszczeń. Wydaje się, że główny element dekoracyjny to skrzynie. Program gry nie radzi sobie z wyświetlaniem dużych przestrzeni. Gdy wychodzimy z zamkniętych sal, animacja zaczyna skakać.

Wielkie brawa należą się natomiast twórcom odpowiedzialnym za kreację postaci, w tym autorom sztucznej inteligencji kierującej poczynaniami przeciwników. Szturmowcy



Choć Imperator dawno zginął, wojska Imperium wciąż są groźne

Imperium chowają się za przeszkodami i współpracują, choć niekiedy zdarza się, że strzelają sobie w plecy albo nie trafiają z dwóch metrów w cel.

Udźwiękowanie gry jest nadzwyczajne. Odgłosy wybuchów, świst laserów i brzęczenie ścierających się mieczy świetlnych brzmią idealnie. Wspaniale oddano też wypowiedzi postaci, między innymi Lando Calrissiana, któremu użyczył głosu Billy Dee Williams – aktor grający tę postać w filmie Imperium kontratakuje.

Jedi Knight II to gra wymagająca poświęcenia i czasu. Niecierpliwi gracze szybko zrażają się pierwszymi trudnymi poziomami. Samo poruszanie się po nich wymaga precyzyjnego i szybkiego posługiwanie się myszką i klawiaturą, a walka jest dużo trudniejsza.

Zabawa rozkręca się powoli, ale po odzyskaniu miecza i obudzeniu Mocy rozgrywka

nabiera rumieńców. Od tej chwili nasze doznania są już tylko coraz lepsze.

WERDYKT

Niestety do tej beczki miodu wydawca dokłada wielką łyżkę dziegciu. Jedi Knight został wydany po angielsku. To ogromna strata, bo gra ma rozbudowaną fabułę, a brak tłumaczenia w zasadzie uniemożliwia zabawę osobom nie znającym angielskiego. W dodatku gra jest okropnie droga.

Mimo tych wad, **GRY** zachwyciły się nowymi przygodami rycerza Jedi na ścieżkach Mocy. Nie tylko spotykamy się z samym Luke'em Skywalkerem, ale nawet walczymy u jego boku! Jeśli mamy szybki komputer, znamy angielski i lubimy Gwiezdne wojny, Jedi Knight II to dla nas propozycja nie do odrzucenia. Żadna gra akcji nie da nam takiej satysfakcji.

MIECZ ŚWIETLNY – BRON RYCERZA JEDI

Jedi Outcast to pierwsza gra, w której walki na miecze świetlne wiernie oddają ducha filmowej sagi. Przy tym są one równie widowiskowe jak w niedoścignionych pod tym względem konsolowych bijatykach.

Wykorzystujemy ciosy i bloki, jak w prawdziwej szermierce. Czasem pojedynki kończymy bez uszczerbku na zdrowiu, a w pechowym starciu ginimy po kilku sekundach. Mieczom zdarza się też szczepić w efektownym błysku, dokładnie tak, jak w filmie. Wtedy siłujemy się z przeciwnikiem, by go odepchnąć i ciąć.

Efektowną sztuczką jest spowolnienie czasu, gdy używamy Mocy do przyspieszenia ruchów Kyle'a. Walki toczą się wtedy w zwolnionym tempie i przypominają pojedynki Luke'a z widmem Vadera w jaskini na Dagobah.

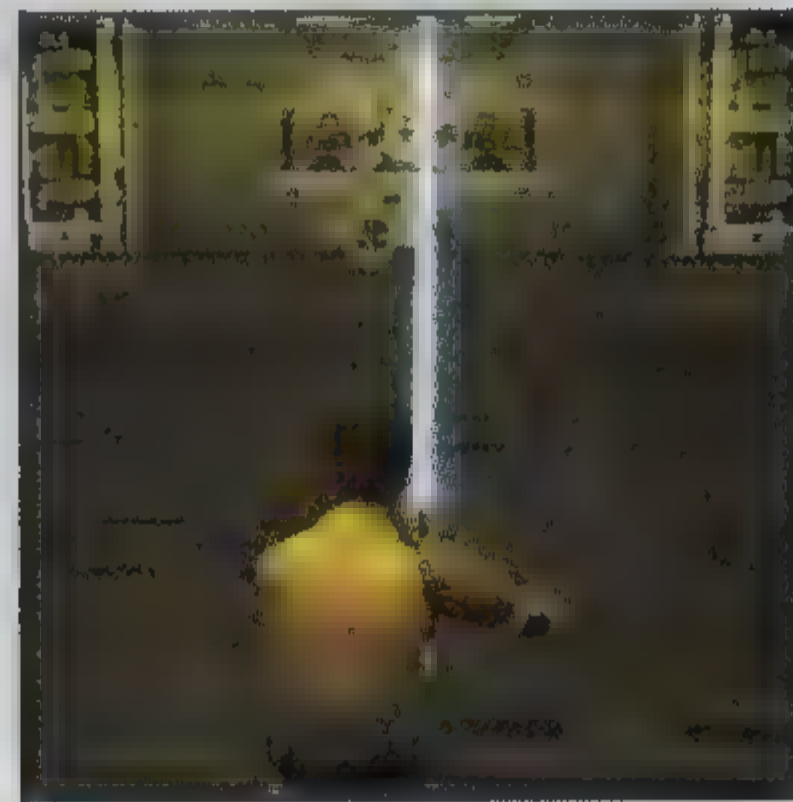
Mistrzowskie opanowanie walki mieczem zajmuje dużo czasu. Pojedyncze ciosy wyprawiamy jednak w prosty sposób: Wciskamy i przytrzymujemy strzał, a potem naciskamy klawisze ruchu. Cięcia i pchnięcia łączą się w widowiskowe sekwencje. Gdy atakujemy, nie da się blokować strzałów.



→ **Realizm** umożliwia zadawanie szybkich cięć zabierających mało energii. Nielatwo blokować ciężkie uderzenia wroga, wykonujemy za to nieskończenie długie kombinacje ciosów



→ **Prostota** jest uniwersalna. Ciosy mają duży zasięg, są przy tym szybkie i zabierają sporo zdrowia. Ta postawa świetnie nadaje się do pojedynków. Łączymy do pięciu następujących po sobie ciosów



→ **Współpraca** nie pozwala stosować kombinacji. Jedi bierze potężny zamach i jeśli trafia w cel, zwykle zabija na miejscu. Tak mocne ciosy często przełamują obronę przeciwnika, ale są powolne

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Producent: Lucas Arts/Raven

Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia



platforma testowa → Windows 95/98

wersja na GameCube'a → brak

wersja na PlayStation 2 → brak

wersja na Xboxa → brak

poziom trudności → dla zaawansowanych

	waga		ocena
To więcej niż gra, to kolejna część Gwiezdnych wojen, tym razem z nami w roli głównej. Zachwyca nas do tego stopnia, że wybaczymy jej tak poważne (zazwyczaj wręcz dyskwalifikujące) wady, jak brak polskiej wersji, wielkie wymagania sprzętowe i niedopuszczalnie wysoką cenę			
WARTOŚCI	100%	średnia	4,56
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
WARTOŚCI	100%	średnia	4,56
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/32	
WARTOŚCI	100%	średnia	4,56
WARTOŚCI NA ZESTAWIACH TESTOWYCH	100%	średnia	4,56
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	skokowe	3
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	chwilami skokowe	4
WARTOŚCI	100%	średnia	4,56
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 651 73 24 do 26	3
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
WARTOŚCI	100%	średnia	4,56
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (640 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,56
Punkty dodatnie/ujemne			



OCENA JAKOŚCI

bardzo dobra 4,56

Cena/Jakość

niedostateczna

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)

→ **169,90 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)

→ **149 zł**

Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

169,90 zł/4,56 = 37,06 = niedostateczna

WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII!

Might and Magic IX

Najnowsza część
kultowej gry role-playing
w sprzedaży od 5 czerwca
w rewelacyjnej cenie 99⁹⁰ zł!

Polskie
wydanie zawiera:
Grę Might and
Magic® IX na 2CD
Grę Might and
Magic® VIII na 2CD

Polskie
wydanie zawiera:
Grę Heroes IV - 2 CD
w pudełku DVD
128-stronicową instrukcję
do gry Heroes IV
Gry Heroes I i Heroes II Gold
- 2 CD w pudełku DVD
Wspólną instrukcję do
gier Heroes I
i Heroes II
Gold

Jedna z najbardziej
oczekiwanych gier
strategicznych 2002 roku
już w sprzedaży w cenie 99⁹⁰ zł!

HEROES IV[™] of MIGHT AND MAGIC®



3DO

NEW WORLD COMPUTING
www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
DZIELNIA WYDAJENIA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

ZPRZEDAJ WYSTAWIEN
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

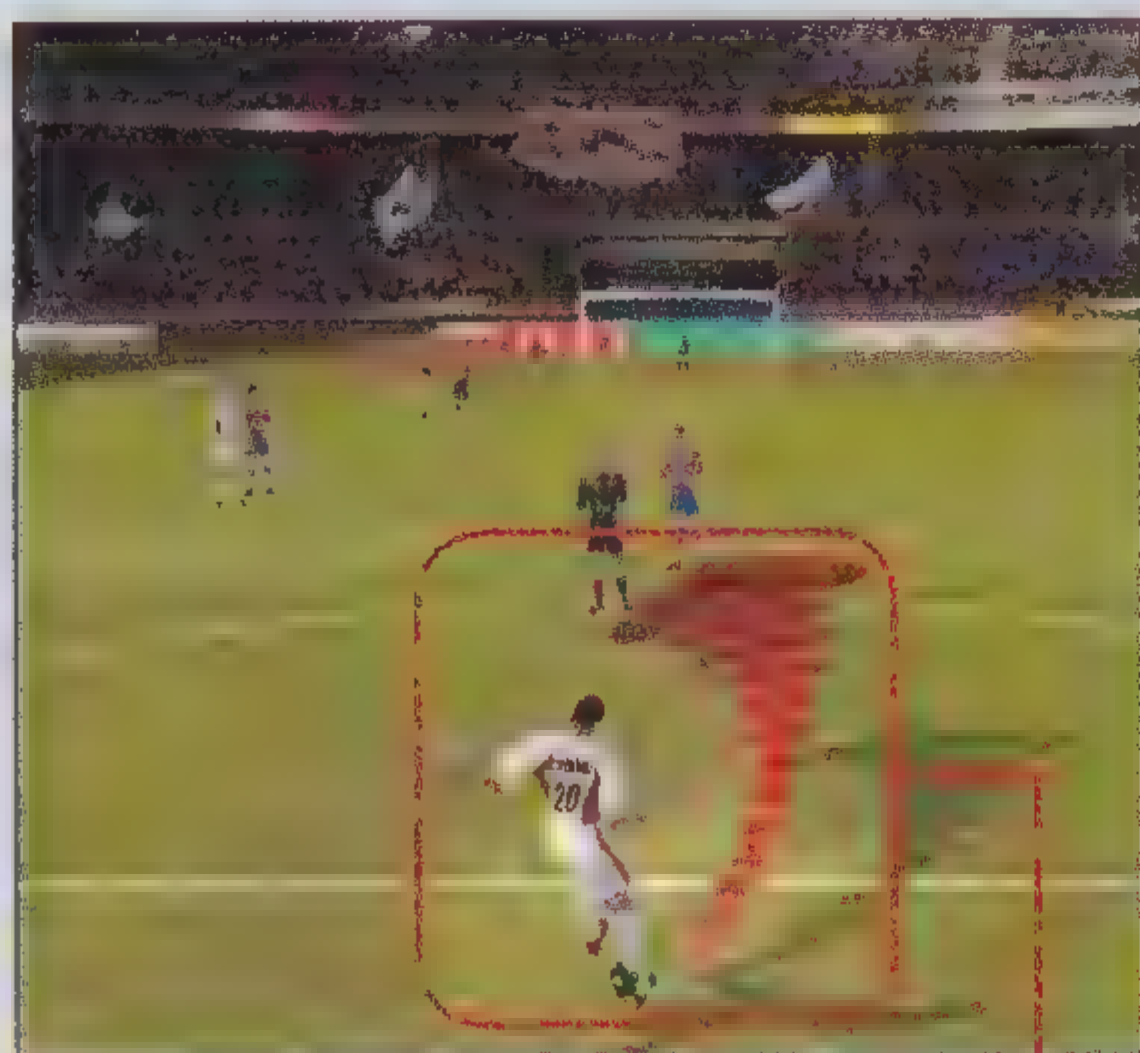
PL

STEROWANIE

- kierunek biegu piłkarza
- sprint
- krótkie podanie lub przełączenie się na innego zawodnika
- długie podanie lub wślizg
- strzał lub odebranie piłki
- dośrodkowanie lub agresywny wślizg
- drybling
- drugi rodzaj dryblingu
- do – zmiana kamery
- Spacja – zatrzymanie gry
- menu opcji
- włączenie/wyłączenie powtórek meczu

Olisadebe ogrywa Norwegów także w Erze futbolu 2002!

PRZEBIEG GRY



1 Podczas wykopywania piłki z rzutów wolnych i różnych podkręcamy ją. Dzięki temu skręca w powietrzu, co myli przeciwników, którzy tracą orientację



2 Bramkarz drużyny przeciwnej brawurowo broni. Celny strzał Piotra Świerczewskiego ze środka pola karnego. Za chwilę białoczerwoni wyprowadzą kolejny atak



3 Na dalekie odległości podajemy tylko długimi kopnięciami. Wysoko bita piłka leci prosto do celu. Przyjmujemy ją lub uderzamy bezpośrednio z powietrza



4 Mijamy przeciwnika kilkoma zwodami i już jesteśmy w sytuacji sam na sam z bramkarzem. Odchodzimy nieco w bok i strzelamy, zanim dobiegają obrońcy



5 Tym razem piłka wpada do bramki obok bezradnego golkipera. Uderzona z kilkunastu metrów, mija bramkarza i zatrzymuje się dopiero w siatce. To dobry strzał!

Gra sportowa na PC |

Gdy kierowany przez nas Bartek Karwan strzela gola, dzięki któremu zdobywamy puchar, trybuny szaleją. Oto futbol akcji w czystej postaci

Składowka na stronie 60

TREŚĆ GRY

Era futbolu 2002 to dynamiczna gra piłkarska. Wybieramy jeden z 32 zespołów, które zakwalifikowały się w tym roku do Mistrzostw Świata, w tym Polskę. Licencja Polskiego Związku Piłki Nożnej gwarantuje oryginalny i aktualny skład

Era futbolu



6 Strzał nożycami to niezwykle skuteczne zagranie. Szybko bita piłka zmierzająca w światło bramki jest nie do obronienia



7 Rzuty wolne z bliska strzelamy bezpośrednio na bramkę. Uderzamy piłkę tak, by przeszła nad murem piłkarzy

reprezentacji naszego kraju. Każdą drużynę charakteryzuje jedna cecha – poziom piłkarski. Zawodnicy nie mają indywidualnych cech, więc gwiazdy zachowują się tak jak przeciętni piłkarze. Opcje taktyczne ograniczone są do minimum. Nie ustalamy składu zespołu i nie dokonujemy zmian podczas meczu. Chodzi o czystą akcję.

Zabawa jest więc maksymalnie uproszczona, dzięki czemu błyskawicznie poznajemy zasady rozgrywki. Na boisku liczą się efektowne akcje, szybkie dryblingi i mocne strzały. Wykonanie najtrudniejszych zagrań jest łatwe, więc szybko się ich uczymy. Bez trudu wykonujemy strzały nożycami, wolejem czy główką. Nie wybieramy jednak kierunku, w którym kopujemy piłkę. Tę decyzję podejmuje za nas komputer.

Pod nogami piłkarzy widzimy strzałki wskazujące kierunek podań i szanse na to, że będą celne. Mamy trzy podania do partnerów: zwykle, wysokie i takie, w których kopujemy futbolówkę przed piłkarza,

a on do niej dobiega. By zrobić to szybko, biegniemy sprintem. To męczy zawodnika, więc po chwili oddajemy piłkę lub czekamy, aż gracz odetchnie.

Dryblujemy na kilka sposobów. Parady bramkarzy wyglądają jak w prawdziwych meczach, jednak mają one problemy z ustawianiem się przed strzałem i wychodzeniem do dośrodkowań. Zdarza im się puszczać przypadkowe bramki.

Gra obronna jest uproszczona. Trudno przejąć piłkę, szczególnie wysoką. Autorzy postawili na atak i dobrze zrobili – zabawa jest świetna. Strzelamy piękne bramki i rozgrywamy dynamiczne mecze.

TECHNIKA

Gra ma efektowną trójwymiarową grafikę. Stadiony są ładnie odwzorowane – na trybunach powiewają flagi, zaś kibice machają szalikami. Piłkarze różnią się uczesaniem i zarostem. Rzucają efektowne cienie i poruszają się zgrabnie, choć czasem zawodzi animacja przyjęcia piłki.

Po uruchomieniu gry wita nas szybka muzyka, ale po rozpoczęciu spotkania słuchamy już tylko odgłosów z trybun i uderzeń piłki.

GROM podoba się, że zawodnicy trafieni mocnymi strzałami we wrażliwe części ciała kuleją, przystają i dochodzą do siebie przez dłuższą chwilę! To realistyczne rozwiązanie. Sterowanie piłkarzami jest bardzo łatwe.

W *Ere futbolu 2002* gramy z kolegą na jednym komputerze albo w sieci lokalnej.

WERYDYKT

Era futbolu 2002 to efektowna, choć niepozabawiona wad gra nastawiona na akcję i szybką rozgrywkę. Niska cena, polska wersja i obecność prawdziwych orłów Engela czyni ją atrakcyjną propozycją dla miłośników futbolu.

DETALE



Pod nogami zawodnika będącego przy piłce znajduje się mała strzałka. Zielona ● oznacza, że podanie we wskazaną przez nią stronę powinno dotrzeć do adresata

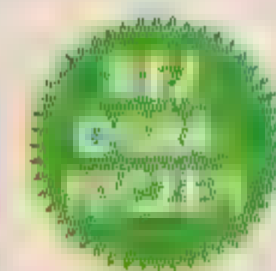


Drybling stanowi ważną część piłkarskiego widowiska. Wciskamy klawisze zwodów, omijamy przeciwnika i ruszamy z atakiem na bramkę!

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Era futbolu 2002

Producent: Enigma Software
Wydawca w Polsce: Dobra GRA



platforma testowa → Windows 95/98

wersja na Samandale 1 → brak

wersja na PlayStation 2 → brak

wersja na Xbox → brak

platforma testowa → nie podlega testom

waga ocena

Zgodnie z nazwą serii: dobra gra (choć nie wybitna). Dynamiczna, efektowna, po polsku i rewelacyjnie tania. A w dodatku na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej, dzięki czemu stajemy na czele prawdziwych orłów Engela i sięgamy po światowe trofea!

Waga	Waga	Ocena
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dostateczny
Jakość grafiki	4,0%	dobra
Dźwięk i muzyka	4,0%	mierne
Język gry	4,0%	polski
Dialogi mówione	1,0%	brak

Waga	Waga	Ocena
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		dwóch/dwóch

Waga	Waga	Ocena
Pentium 166, 32 MB RAM, 53 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	płynne
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne

Waga	Waga	Ocena
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 608 41 13
Serwis online	1,0%	www.dobragra.pl
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry

Waga	Waga	Ocena
Instalacja programu	2%	bezproblemowa
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (257 MB)
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)
Ocena częściowa	100,0%	dobra
Punkty dodatnie/ujemne		

OCENA JAKOŚCI

Cena/Jakość

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **19,90 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) →

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

olu 2002

Hostile

Ang. Nieprzyjazne wody. Wymowa: hostaj|toters

Gra strategiczno-zręcznościowa na PC | Ziemia jest spokojną i radosną planetą, bo nad jej bezpieczeństwem czuwa krążownik Antaeus

TRZECI GRY

Jest rok 2032. Na Ziemi nigdy nie było tak spokojnie jak teraz. Narody wreszcie współpracują, zamiast rywalizować. Potężne bronie przeszłości po-
grzebano na dnie morza.

Ale stare demony nie śpią. Organizacja Cabal zrzesza polityków z dawnego układu, którzy planują odzyskać władzę. Na samotnych wyspach na Pacyfiku tworzy ona potężną armię mającą przejąć kontrolę nad naszą planetą.

Ostatnią szansą wolnej Ziemi jest gigantyczny krążownik Antaeus. To cud nowoczesnych technologii wykorzystujący mikroskopijne roboty

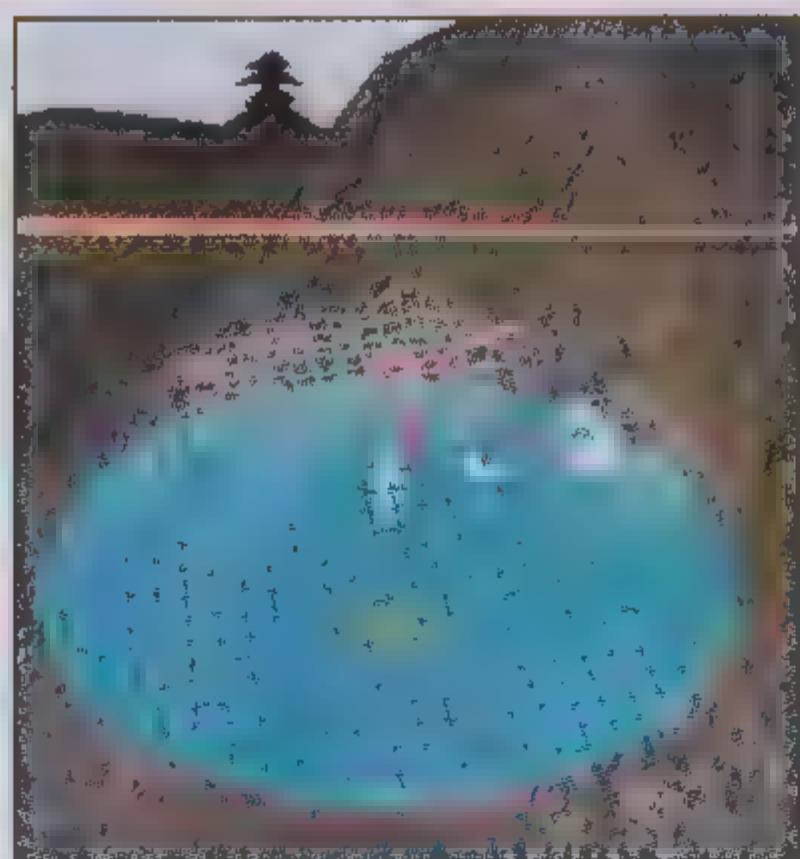
do natychmiastowego tworzenia nowych jednostek. Ma on też specjalny system przechwytywania świadomości, co pozwala wykorzystać umysły od dawna nieżyjących pilotów do prowadzenia tworzonych przez nas helikopterów, samolotów i pojazdów.

Hostile Waters łączy elementy gry zręcznościowej i strategicznej. Obejmujemy dowodzenie nad Antaeusem, a jeśli chcemy, kierujemy także każdym wyprodukowanym pojazdem. Naszym zadaniem jest uratowanie wolnego świata. Niełatwo je osiągnąć, bo przeciwnik jest doskonale przygotowany, a w dodatku działa na swoim terenie.

DETALE



Nie strzelamy, dopóki wróg nie znajduje się w zasięgu naszej broni. Pociski odpalamy, dopiero gdy ramka otaczająca cel zmienia kolor na czerwony



Radar to przydatne urządzenie. Wskazuje nie tylko rozmieszczenie wszystkich jednostek w zasięgu, ale także ukształtowanie terenu

Wykonanie misji ułatwiają nam komputerowi pomocnicy. Każdy z pilotów ma nieco inny charakter i inaczej zachowuje się w warunkach bojowych. Automatami kierujemy sami.

TECHNIKALIA

Obsługa gry sprawia nam sporo problemów. Gdy kierujemy oddziałami na polu walki bezpośrednio, akcja toczy się z taką szybkością, że nie nadążamy

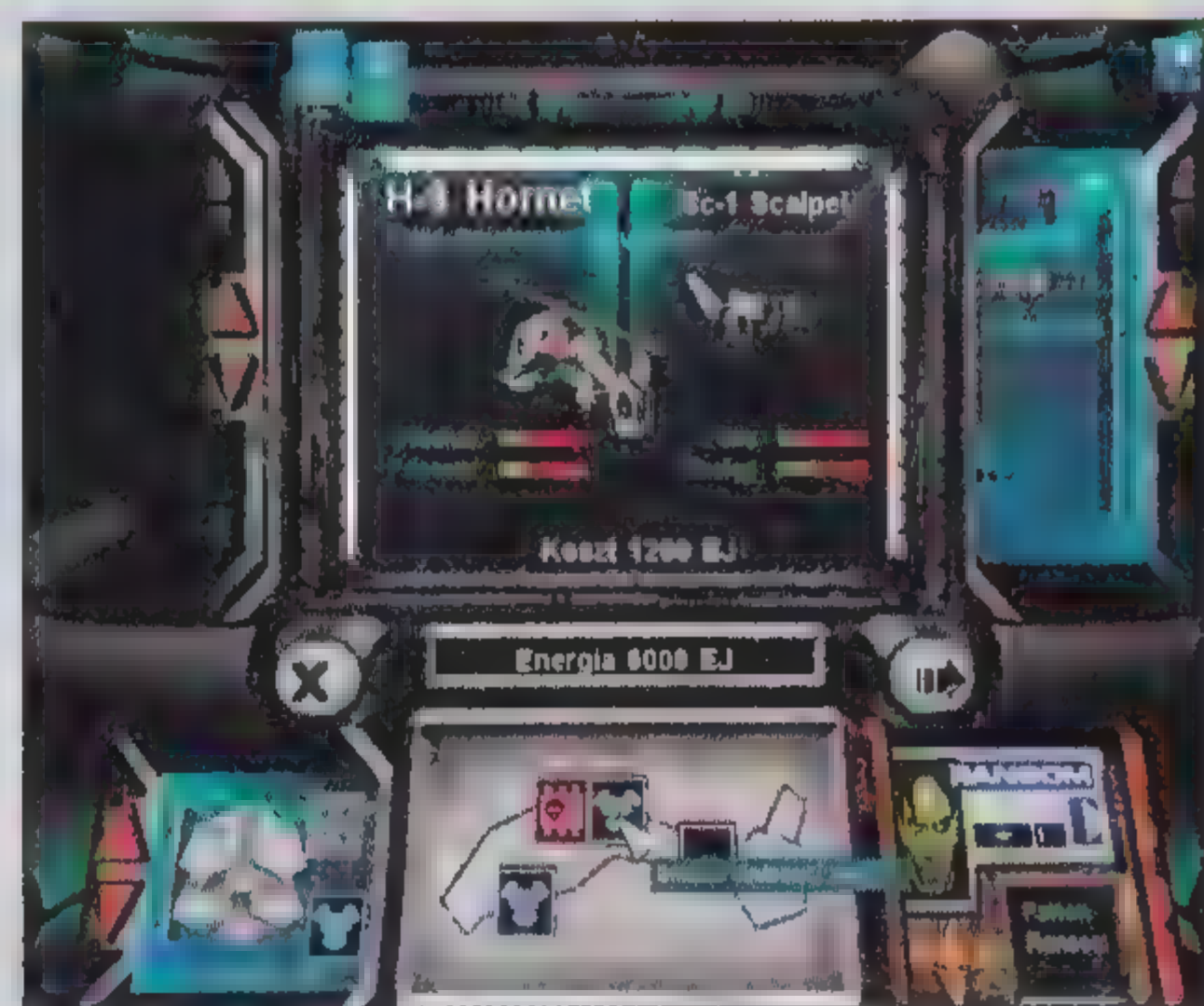
z wydawaniem rozkazów. Najlepiej przejść do pokoju wojennego: gdy się w nim znajdujemy, czas nie upływa, a my spokojnie planujemy bitwę.

Twórcy Hostile Waters z firmy Rage mają doświadczenie

PRZEBIEG



1 Uważnie wysłuchujemy odprawy. Poznajemy cele naszej misji i oglądamy teren działań. Zapamiętujemy zwłaszcza, jak rozmieszczone są strategiczne budynki przeciwnika



2 Budujemy pojazdy. Na początku niektóre z nich osobiście dostarczamy na pole bitwy. W późniejszej części gry wyręcza nas specjalny automatyczny transporter Magpie



3 Nasze pojazdy latające przechwytyują zbliżające się jednostki wroga. Równie dobrze radzą sobie jako jednostki zwiadowcze, wykonując loty nad terytorium przeciwnika. Są delikatne, więc uważamy na nie, bo inaczej szybko je stracimy

Waters



naturalnie i są zazwyczaj płynne. Wyraźnie zwalniają, dopiero gdy na ekranie pojawia się kilka jednostek jednocześnie i zaczynają się eksplozje. W zręcznościowej fazie gry to istotna wada, która utrudnia nam walkę.

Hostile Waters to poprawnie wykonana gra. Grafika doskonale spełnia swoje zadanie. Jest ładna i czytelna, zaś dobry system namierzania celów pomaga nam zorientować się w sytuacji.

Dokumentacja dołączona do gry często nam się przydaje. Znajdujemy tu przede wszystkim opis klawiszy, także tych, o których nic nie dowiadujemy się z samej gry. Bez niego zabawa byłaby utrudniona. **GRY** mają natomiast zastrzeżenia do jakości polskiego tłumaczenia gry, w którym popełniono wiele błędów. Na przykład słowo „strafe” oznaczające w tym kontekście ruch w bok, zostało przetłumaczone jako „bombardowanie”!

w robieniu gier. Przyzwyczaili nas do wspaniałych efektów specjalnych. Tak jest i w tej grze. Zachwycają nas efektowne wybuchy i syjące się na wszystkie strony odłamki. Animacje jednostek wyglądają

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – namierzenie najbliższego celu
- ruch do przodu
- ruch wstecz
- ruch w lewo
- ruch w prawo
- obniżenie lotu
- zwiększenie wysokości
- do – wybór jednostki
- przejęcie kontroli nad pojazdem
- pokój wojenny
- pokój konstrukcyjny
- menu gry

WERDYKT

Hostile Waters to interesujące połączenie gry akcji i strategicznej. Nietypowe podejście do tematu dodaje świeżości obu gatunkom. Jednak jeżeli nie lubimy elementów zręcznościowych, ta gra nie przypadnie nam do gustu.

Największe wady Hostile Waters to zdarzające się w krytycznych momentach spowolnienia animacji i utrudnione sterowanie. Ze względu na wulgarny język gra jest przeznaczona dla dorosłych.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Hostile Waters

Producent: Rage
Wydawca w Polsce: IM Group



platforma testowa	Windows 95/98
wersja na Gamecube	brak
wersja na PlayStation 1	brak
wersja na Xbox	brak
platforma testowa	na stronie internetowej

waga	ocena
OPIS GRY	4,25
Oryginalna i widowiskowa gra, gratka dla tych strategów, którzy także dobrze radzą sobie w zręcznościówkach. Podobałaby się młodszym graczom, ale niestety ze względu na pojawiające się w dialogach wulgarne słowa zupełnie się dla nich nie nadaje. Wielka szkoda	
WARTOŚCI	4,25
Poziom merytoryczny gry	4,0% bardzo dobry 5
Jakość grafiki	4,0% bardzo dobra 5
Dźwięk i muzyka	4,0% dostateczne 3
Język gry	4,0% polski 6
Dialogi mówione	1,0% angielskie 3
WARTOŚCI	4,25
Sterowanie	3,0% dostateczne 3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0% duża 4
Zapis stanu gry	1,0% w każdym miejscu 6
Regulowany stopień trudności	1,0% jest 6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0% jest 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	jeden/brak takiej opcji
WARTOŚCI	4,60
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0% niegrywalne 1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0% chwilami skokowe 4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0% płynne 6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0% płynne 6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0% płynne 6
WARTOŚCI	4,25
Serwis telefoniczny	2,0% (0 prefiks 22) 868 52 61 3
Serwis online	1,0% www.imgroup.pl 4
Podręcznik użytkownika	3,0% dostateczny 3
WARTOŚCI	4,25
Instalacja programu	2% bezproblemowa 6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5% jest 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5% jest 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0% bezproblemowe (0 MB) 6
Ocena częściowa	100,0% dobra 4,25
Punkty dodatnie/ujemne	

OCENA JAKOŚCI	dobra 4,25
Cena/Jakość	dobra

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → 79 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → 74 zł

Artem, Wołomin, tel. (0 prefiks 22) 776 25 25

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 79 zł/4,25 = 17,56 = dobra

GRY



4 Scarab to uniwersalny pojazd pomocniczy. W zależności od tego, jaki system w nim instalujemy, pełni różne role. Do podstawowych należy przetwarzanie złomu na energię



5 Poduszkowce są uniwersalne i pokonują przeszkody, z jakimi nie radzą sobie inne pojazdy. Przemierzają się również nad wodą, więc nie potrzebują statku do transportu



6 Przed zniszczeniem bazy przeciwnika używamy sobie na jego zapleczu gospodarczym. Rozwalamy szyby wiertnicze, zbiorniki z paliwem i fabryki. Pamiętamy o osłonie przeciwlotniczej



7 Oto Antaeus, krążownik który samodzielnie radzi sobie z flotą zwyczajnych jednostek. Wykorzystujemy potężne działa z rozważą, oszczędzając amunicję na ważne cele

Gothic

Gra fabularna na PC | Odcięta od świata kolonia karna rządzi się własnymi, brutalnymi prawami. Próbuje odnaleźć w niej swoje miejsce

TRZECI DRY

Wojna z orkami jest kosztowna i król potrzebuje żelaza. Dlatego wysyła do kopalń nie tylko groźnych przestępców, ale nawet ludzi winnych drobnych wykroczeń.

Aby kontrolować skazańców, czarodzieje tworzą magiczną barierę. Niestety zaklęcie wymyka się spod kontroli i magowie sami zostają uwięzieni w karnej kolonii. Do strefy otoczonej barierą da się wejść, ale nie sposób ją opuścić.

W odizolowanej kolonii wybucha bunt, a więźniowie dzielą się na trzy frakcje. Ludzie ze Starego Obozu godzą się na handel z królem – wymieniają rudę na różne dobra. Rewolucjoniści z Nowego Obozu planują ucieczkę. Fanatycy z trzeciej frakcji liczą na pomoc Śniącego. Bóstwo przywraca im wolność, gdy przeprowadzają tajemny rytuał.

Przygodę rozpoczynamy jako nowicjusz, który trafia do kolonii. Poznajemy ten dziwny świat i zastanawiamy się, do



której frakcji dołączyć. Otrzymujemy różne zadania, które wykonujemy w dowolnej kolejności. Wiele misji wypełniamy dopiero wówczas, gdy zdobywamy dobrą broń lub zwiększamy umiejętności bohatera.



GRY są zachwycone światem Gothica. Obozy tętnią życiem. W dzień mieszkańcy wędrują po osiedlu, dyskutują lub ucinają sobie drzemkę. W nocy uliczki pustoszeją. Większość osób wraca do domu, spotykamy tylko strażników.

TECHNIKA I INNE


Trójwymiarowy świat gry wygląda ładnie, ale jego piękno w wysokiej rozdzielczości i przy


STEROWANIE


  – obrót w lewo/w prawo


  – ruch do przodu/
do tyłu


Spacja – przejście do
trybu walki

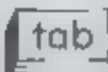
Lewy  – atak, używanie
ekwipunku

Lewy  – skakanie


 – skradanie się


 – okno zadań

 – okno cech
bohatera

 – okno ekwipunku

**Na klawiaturze
numerycznej**

 – rozglądanie się

 – przełączanie się na
widok z oczu bohatera

płynnej animacji podziwiają tylko posiadacze szybkich pecetów wyposażonych w dobre karty graficzne.

Grafika jest szczegółowa. Wyraźnie widzimy, jaką broń i pancerz nosi każdy bohater. Mamy duży wpływ na otaczające nas obiekty: na przykład gdy zdobywamy łyżkę, mieszamy zupę gotującą się w kotle. Niestety ta swoboda wpływa na otoczenie powoduje wpadki. Kilka z nich przedstawiamy w ramce Detale.

Wiele uwagi twórcy poświęcili odtworzeniu sił natury. Zmiany pór dnia i warunków pogodowych decydują

o oświetleniu otoczenia. Gdy spoglądamy na bezchmurne niebo, oślepią nas słońce.

Sterowanie jest niewygodne. Wykorzystujemy klawiaturę, jednocześnie wciskając po kilka klawiszy. Okna handlu i ekwipunku są skomplikowane, a ich obsługa irytuje nas. Odwracanie bohatera za pomocą myszki to tylko ciekawostka. Gdy sterujemy w ten sposób, nie radzimy sobie w walce.

Polska wersja językowa stoi na dobrym poziomie. Wypowiedzi postaci brzmią realistycznie. Niestety czasami za długi tekst nie mieści się na ekranie i widzimy tylko jego fragment.

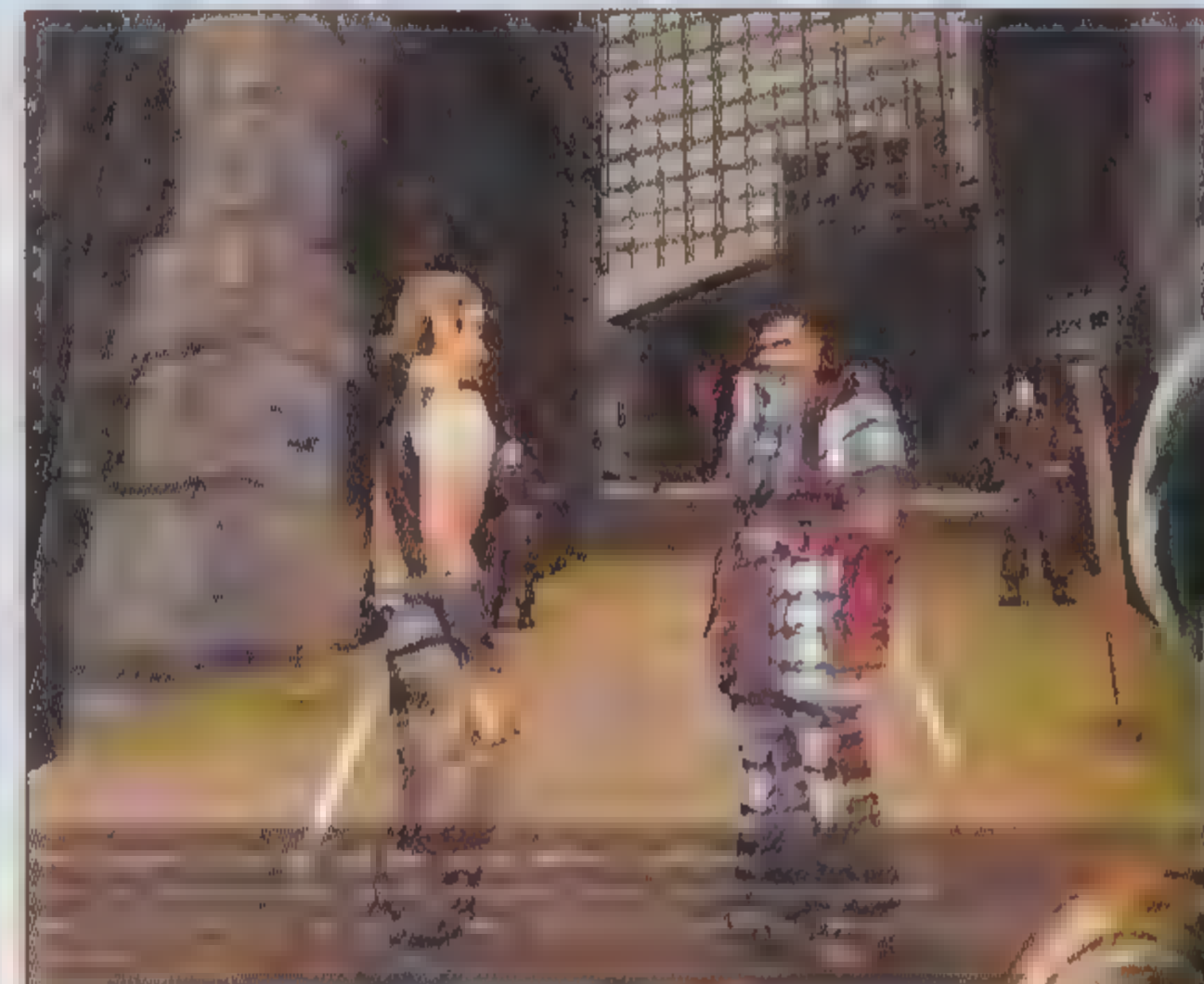
PRZEBIEG GRY



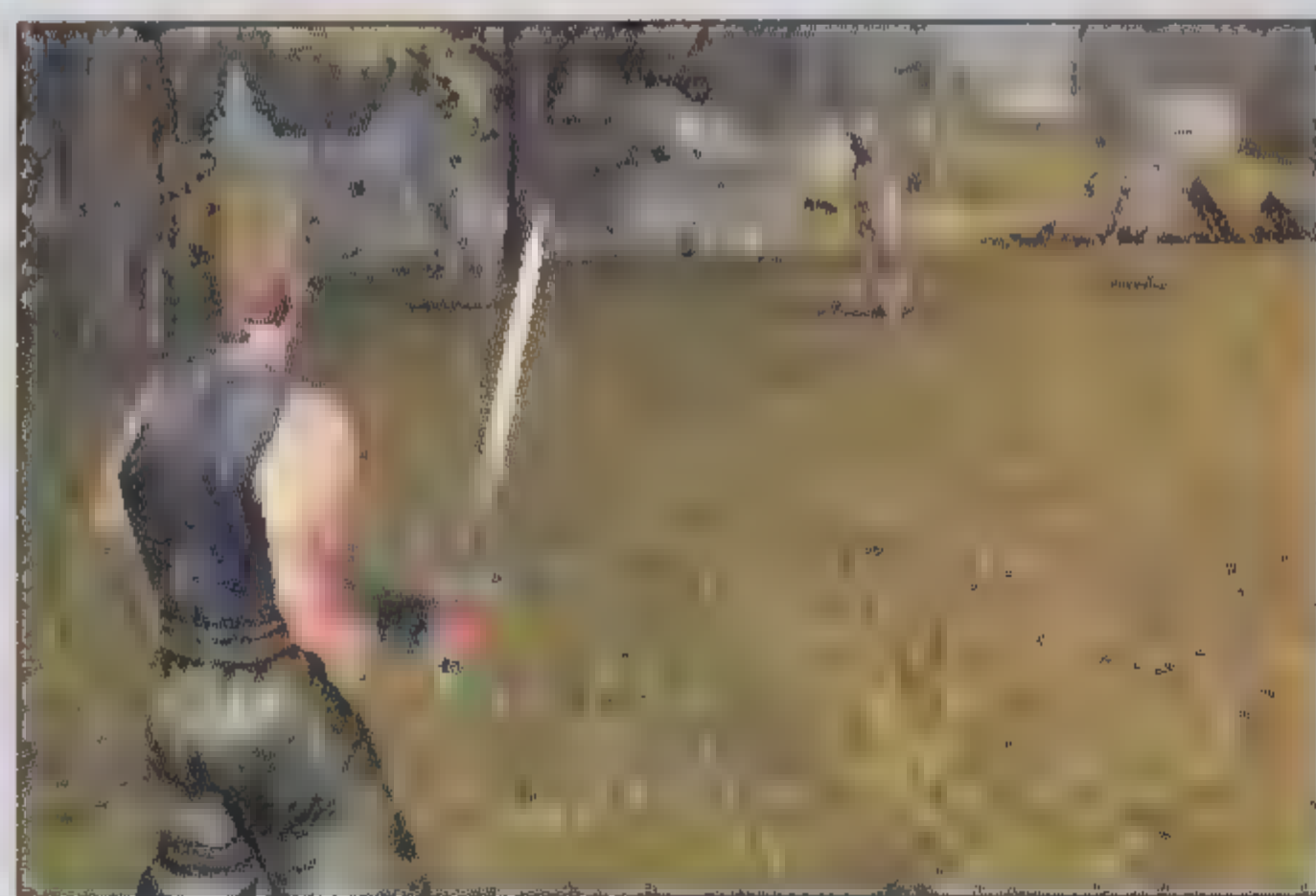
1 Nowicjusze przeżywają szok, gdy trafiają do kolonii. Na szczęście pomaga nam Diego. Przekonuje, abyśmy przystąpili do jego frakcji



2 Stary Obóz tętni życiem. Spacerujemy po nim, rozmawiamy z przechodniami i poznajemy twarde prawa rządzące kolonią karną



3 Życie kopacza jest ciężkie. Aby zdobyć wyższe stanowisko, wypełniamy trudne misje



4 Zdobywamy doświadczenie, walcząc z potworami, które krążą między osadami. W starciach liczy się zręczność, ale także wybór właściwej taktyki

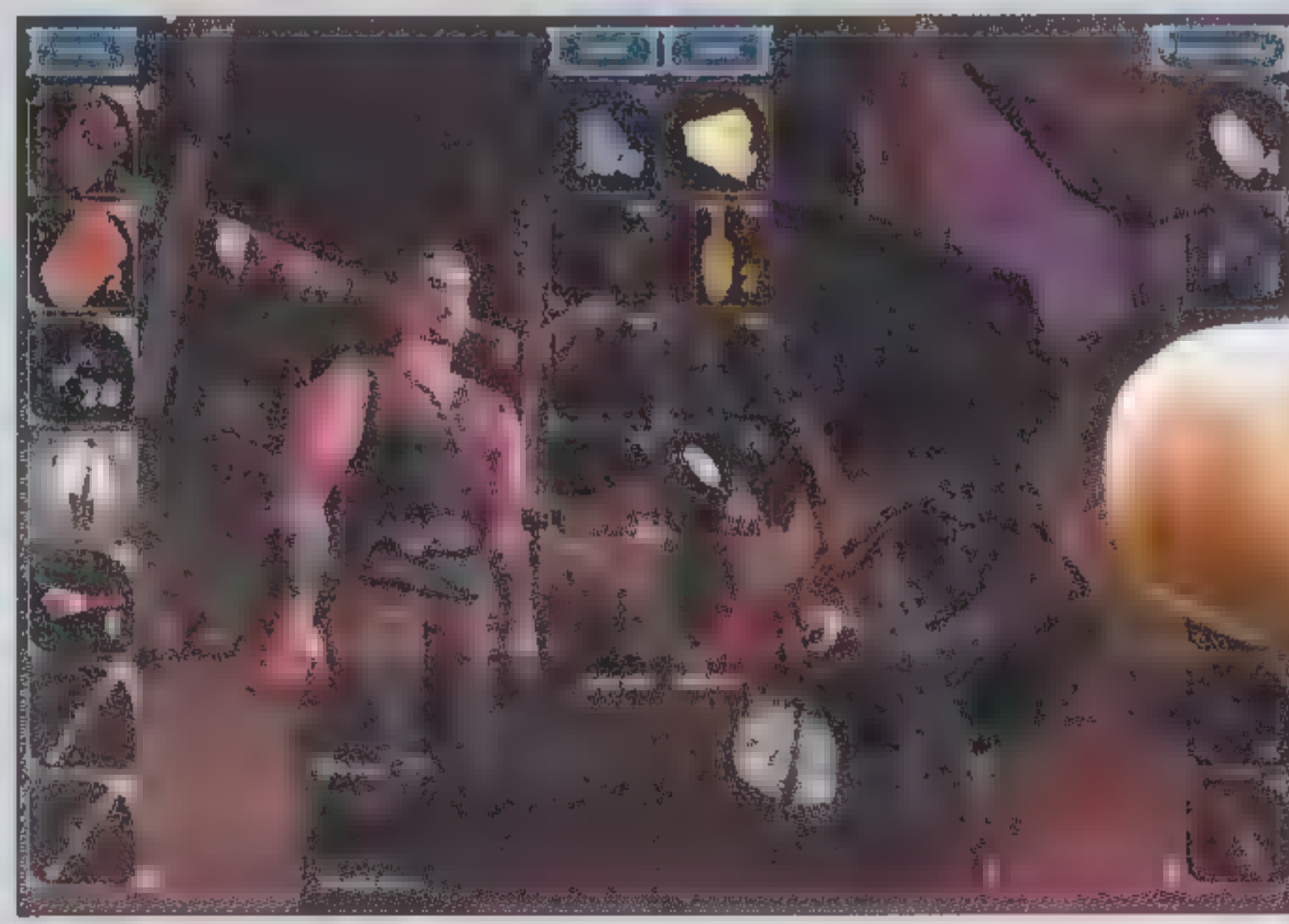


5 Zabieramy mięso pokonanych zwierząt i smażymy je na patelni. Taka potrawa przywraca nadwątlone zdrowie naszemu bohaterowi

6 Awansujemy na kolejne poziomy doświadczenia i uczymy się nowych umiejętności. Myśliwy właśnie zdradza nam sekrety łowiectwa



7 Łupy sprzedajemy jednemu z kupców w obozie. Prowadzimy handel wymienny lub płacimy za towary bryłkami cennej rudy



Często zapisujemy stan rozgrywki, bo gra czasem się zawiesza. Błędy zdarzają się również w trakcie misji. Niekiedy w dialogach brakuje na przykład jednej z kwestii, co uniemożliwia nam ukończenie misji.

WERDYKT

Gothic to ciekawa gra fabularna o oryginalnym scenariuszu. **GROM** podoba się swoboda działania i rozbudowany świat tętniący własnym życiem. Nieestety od strony technicznej jej wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Irytuje niewygodne sterowanie i błędy, tym bardziej dotkliwe, że rozgrywka jest trudna i śmierć często zagląda w oczy naszemu bohaterowi.

DETALE



Nasz bohater właśnie schował się w beczce i myśli, że nie zobaczy go żaden wróg



Gdy bohater siada, nie zdejmuje miecza i łuku, które wbijają się w ziemię



To nie jest przepaść. Błąd grafiki powoduje, że znika ogromna połać ziemi. Mamy wrażenie, że spadniemy!

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Gothic

Producent: Piranha Bytes

Wydawca w Polsce: CD Projekt



platforma testowa → Windows 95/98

wersja na GameCube → brak

wersja na PlayStation 2 → brak

wersja na Xboxa → brak

poziom trudności → odpowiednio modyfikowalnych

waga

ocena

Świeży powiew w skostniałym gatunku komputerowych gier fabularnych. Świat Gothica jest nieszablony, a fabuła daleka od oklepanych historyjek o krasnoludach i skarbach. Autorzy wywrócieli się jednak na kwestiach technicznych: ocenę obniżają błędy i niewygodne sterowanie

Waga	Waga	Waga	Waga
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6

Waga	Waga	Waga	Waga
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	

Waga	Waga	Waga	Waga
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

Waga	Waga	Waga	Waga
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	3
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5

Waga	Waga	Waga	Waga
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (1,2 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,29
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w programie gry prezent: wisior i karty	-0,2 +0,1

OCENA JAKOŚCI	dobra	4,19
Cena/Jakość	dostateczna	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → 99,90 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → 86 zł

Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 99,90 zł/4,19 = 23,84 = dostateczna

Gra strategiczno-przygodowa
na PC | Jako legendarny
Sindbad przeżywamy w świecie
arabskich legend przygodę
z baśni tysiąca i jednej nocy

Persian Wars

TRESC GRY

Wcielamy się w najslawniejszego bohatera Baśni z tysiąca i jednej nocy – Sindbada. Rozpoczynając rozgrywkę w trybie treningowym, poznajemy bohatera w czasach, gdy jeszcze był kawalerem. Gdy zaczynamy właściwą zabawę, Sindbad poślubia dziewczynę z plemienia Beduinów. Okazuje się, że jego małżonka jest kobietą ambitną i żądną krwi. Zmusza męża do walki z wrogami i odnoszenia kolejnych sukcesów.

Walczymy z innymi plemionami Beduinów, Amazonkami i nieumarłymi ghumami. Rozgrywamy dwie kampanie noszące nazwy Pierścień Salomona i Baśń Wschodu.

Pierwsza z nich to pełna przygód i niebezpieczeństw wyprawa po legendarny pierścień, który obdarza naszego bohatera chwałą i mocą. Ten magiczny przedmiot spada

z nieba na pustynię. Aby go odnaleźć, przemierzamy morza, góry i podziemia.

Celem drugiej kampanii jest uwolnienie księżniczki Amazonek z rąk podstępnych i okrutnych ghulów.

Szybko tworzymy potężną armię. Rozbudowujemy obóz, w którym powstają nowe jednostki i maszyny bojowe oraz kształcą się dziny, rażące naszych przeciwników czarami w czasie walki. Potem wędrujemy po mapie. Odkrywamy kolejne miejsca, staczymy w nich bitwy lub rozmawiamy z innymi bohaterami. Podczas przygody zdobywamy złoto i magiczne przedmioty.

W czasie podróży po mapie najpierw staramy się szybko zebrać wszystkie dostępne dobra. Dopiero później wdajemy się w walkę z wrogiem, gdyż po jej zakończeniu pozostałe na planszy skarby są już dla nas niedostępne.

Sławny podróżnik
Sindbad ożenił się
z atrakcyjną, ale żądną
krwi dziewczyną
z plemienia
Beduinów.
Aby spełnić jej
zachcianki, toczy
krwawe
bitwy

W miarę staczanych walk żołnierze doskonalą swoje umiejętności. Atak weteranów w decydujących momentach zapewnia nam zwycięstwo. Do najcięższych walk kierujemy więc najpierw nowicjuszy,

a dopiero później rzucamy do natarcia elitę naszych wojsk.

TECHNIKA

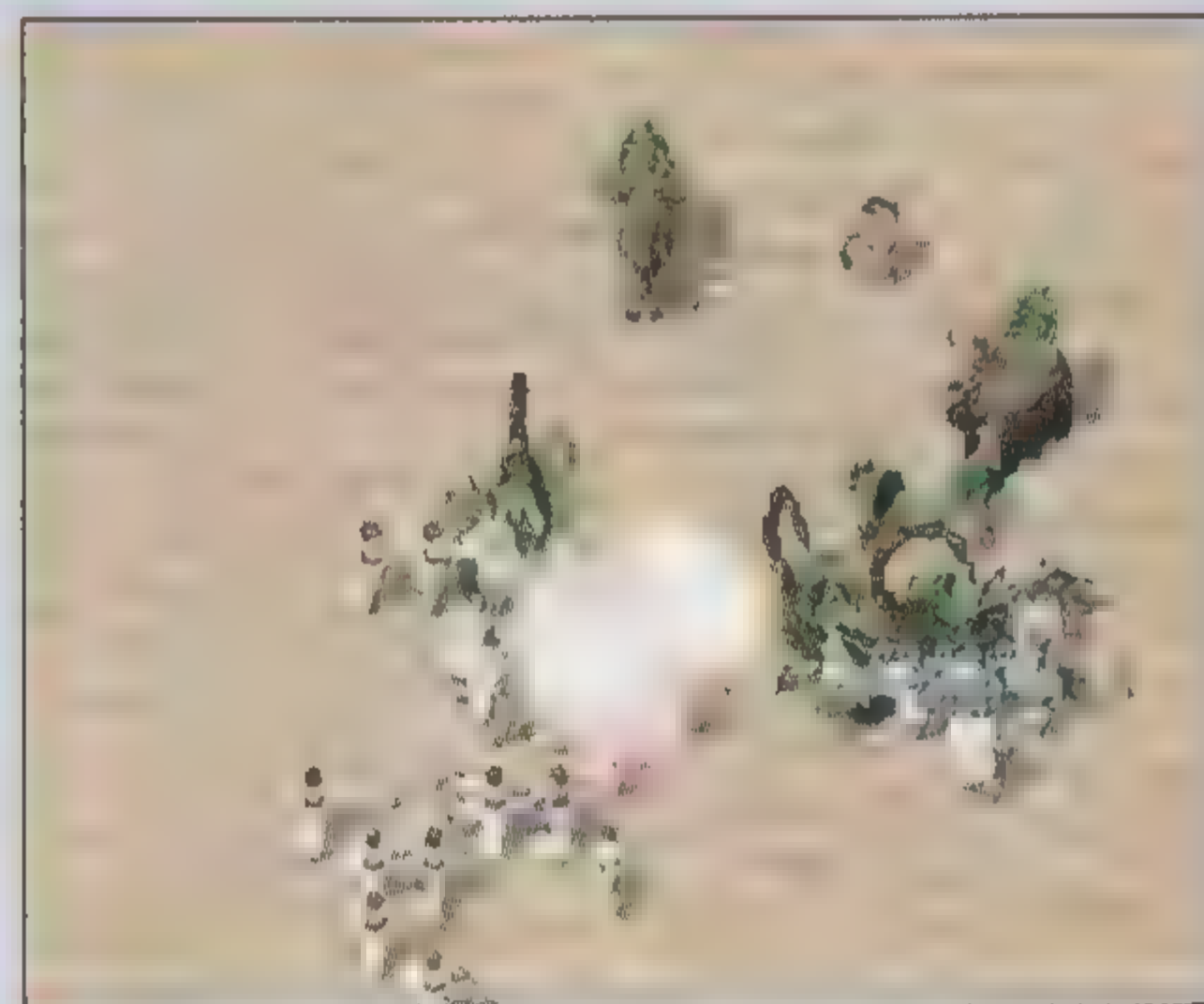
Grafika jest płaska, ale czytelna. W czasie gry oglądamy

dwuwymiarową mapę przedstawioną w rzucie ukośnym. Niestety nie da się jej obracać ani zmieniać położenia kamery. Obiekty i postacie rzucają cienie – dzięki temu pole walki wygląda realistycznie.

POZIOMY



Na mapie wybieramy miejsce, do którego chcemy się udać. Jeśli nasza armia jest za słaba, aby pokonać czekających tam przeciwników, zostajemy o tym ostrzeżeni



Niektóre miejsca na mapie nie są oznaczone lub gra tylko podpowiada, że prawdopodobnie znajdują się tam obce wojska. Właśnie trafiliśmy na pustynię, na której czekają na nas wrogowie

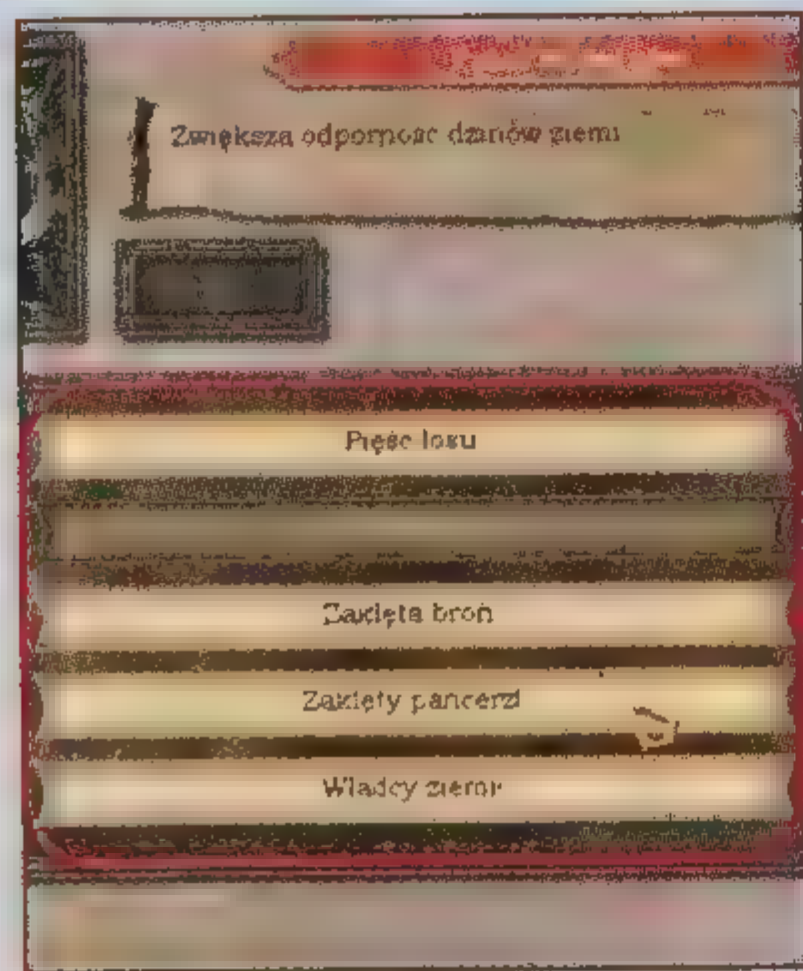


Często natykamy się na dziwne obiekty, a także spotykamy innych bohaterów. Rozmawiamy z nimi i niekiedy okazują nam oni pomoc. Właśnie spotkaliśmy Aoun – magiczną istotę, która ofiarowuje nam złoto, gdy udowodnimy, że nie brakuje nam odwagi

DETALE



W koszarach kupujemy wojska i przyłączamy je do armii wyruszającej z Sindbadem



Pałac to miejsce, w którym nasze magiczne jednostki, takie jak dżiny, uzyskują nowe umiejętności

Czasem odkrywamy piękne, malownicze zakątki.

Obsługa gry jest wygodna i intuicyjna, ale z jednym zastrzeżeniem: ikony jednostek w menu podręcznym są tak małe, że z trudem domyślamy się na przykład, który z naszych żołnierzy został ranny.

Nie słyszymy prowadzonych dialogów – większość dźwięków to odgłosy wydawane przez poszczególne jednostki wojskowe. Polskie teksty pojawiają się w ramkach. W czasie rozmów z innymi bohaterami wybieramy jedną z kilku możliwych odpowiedzi Sindbada. Przebieg rozmowy

w znaczący sposób wpływa na dalszy ciąg rozgrywki.

Persian Wars ma niskie wymagania sprzętowe, ale GRY zwracają uwagę na problemy techniczne: zacinanie się myszy w menu głównym i kłopoty z uruchamianiem. Zdarza się, że program po wczytaniu niespodziewanie wraca do pulpitu Windows.

WERDYKT

Pomimo drobnych wad technicznych, Persian Wars jest udaną grą. Co prawda nie ma efektownej trójwymiarowej grafiki, jaką zachwyca nas

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – menu, budowa, wybór budynków, wojsk, czarów i odpowiedzi
- Prawy przycisk myszy – wyznaczanie celu podróży i ataku
- zatrzymanie gry
- cel misji
- do – wybór zaklęcia
- do – utworzenie grupy wojsk
- do – wywołanie grupy wojsk
- Spacja – zamknięcie okna, wybór Sindbada
- Spacja (dwa razy) – wybór wszystkich jednostek
- menu, powrót do obozu

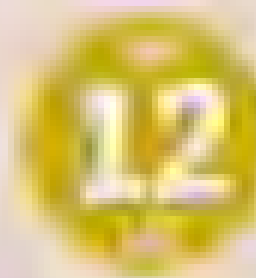
wiele innych gier strategicznych, ale rozgrywka jest przyjemna. GROM podoba się też oryginalna fabuła.

Do zalet Persian Wars należy przede wszystkim fakt, że każdą kampanię da się przejść na kilka różnych sposobów. W połączeniu z dopracowanym, wielowątkowym scenariuszem, umiarkowaną ceną i polską wersją językową daje to dobry efekt.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Persian Wars

Producent: Cryo
Wydawca w Polsce: IM Group



platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych
waga	
ocena	

Udana strategia czasu rzeczywistego tocząca się w niezwykle świeżym świecie arabskich baśni. Jej zalety to oryginalna fabuła, przyzwoite wykonanie, ciekawa rozgrywka i polska wersja. Irytują zaś przede wszystkim drobne techniczne błędy w programie gry

WYKŁADZIK	100%	50%	20%
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1

WYKŁADZIK	100%	50%	20%
Sterowanie	3,0%	dobrze	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	znikoma	1
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	

WYKŁADZIK	100%	50%	20%
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	skokowe	2
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	płynne	6
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

WYKŁADZIK	100%	50%	20%
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	3
Serwis online	1,0%	www.imgroup.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4

WYKŁADZIK	100%	50%	20%
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (312 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,11
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI **dobra** **4,11**
Cena/Jakość **dobra**

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **79 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → **66 zł**

Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość $79 \text{ zł} / 4,11 = 19,22 = \text{dobry}$

GRY



4 Kolejny spotkany bohater, Kassim, oferuje nam pomoc w rozgromieniu zbrojczy, ale nie powinniśmy mu ufać – wciąga nas w pułapkę



5 Na razie w naszej armii są tylko lwy i skorpiony. To za mało, aby zaatakować silnie strzeżony obóz przeciwników



6 Skała roka jest miejscem, w którym staczamy dwie walki: jedną z dwugłowymi ptakami, a drugą z Amazonkami



7 W walce pomaga nam stwor podobny do różowego słonia. Niespodziewanie okazuje się, że ta magiczna istota zamienia wrogów w wielbłądy!

Aquanox

Gra akcji na PC |

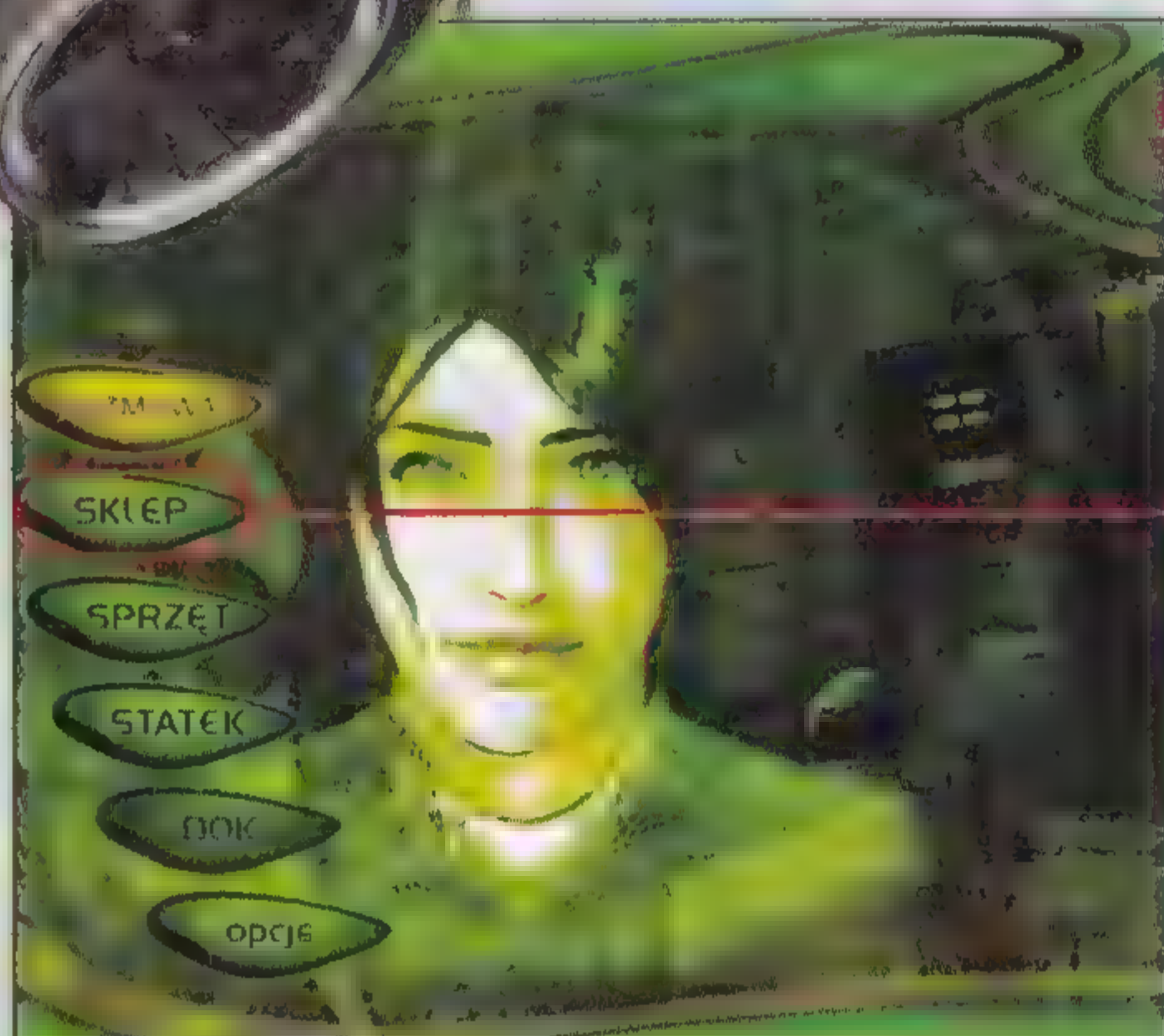
Jako Emerald Flint przemierzamy morskie głębiny i walczymy za najslusniejszą ze spraw – pieniądze

TRESC GRY

Przenosimy się w odległą przyszłość na Ziemi. Skażona powierzchnia naszej planety już od dawna nie nadaje się do życia, więc ludzkość przeniosła się w morskie głębiny.

Oceany przykrywa warstwa odpadków grubości 40 metrów. Jednak pod tą barierą trwa jeszcze życie. Piraci, handlarze i najemnicy prowadzą interesy i toczą bezpardonową walkę. Jednoczą się w obliczu wspólnego wroga – Biontów.

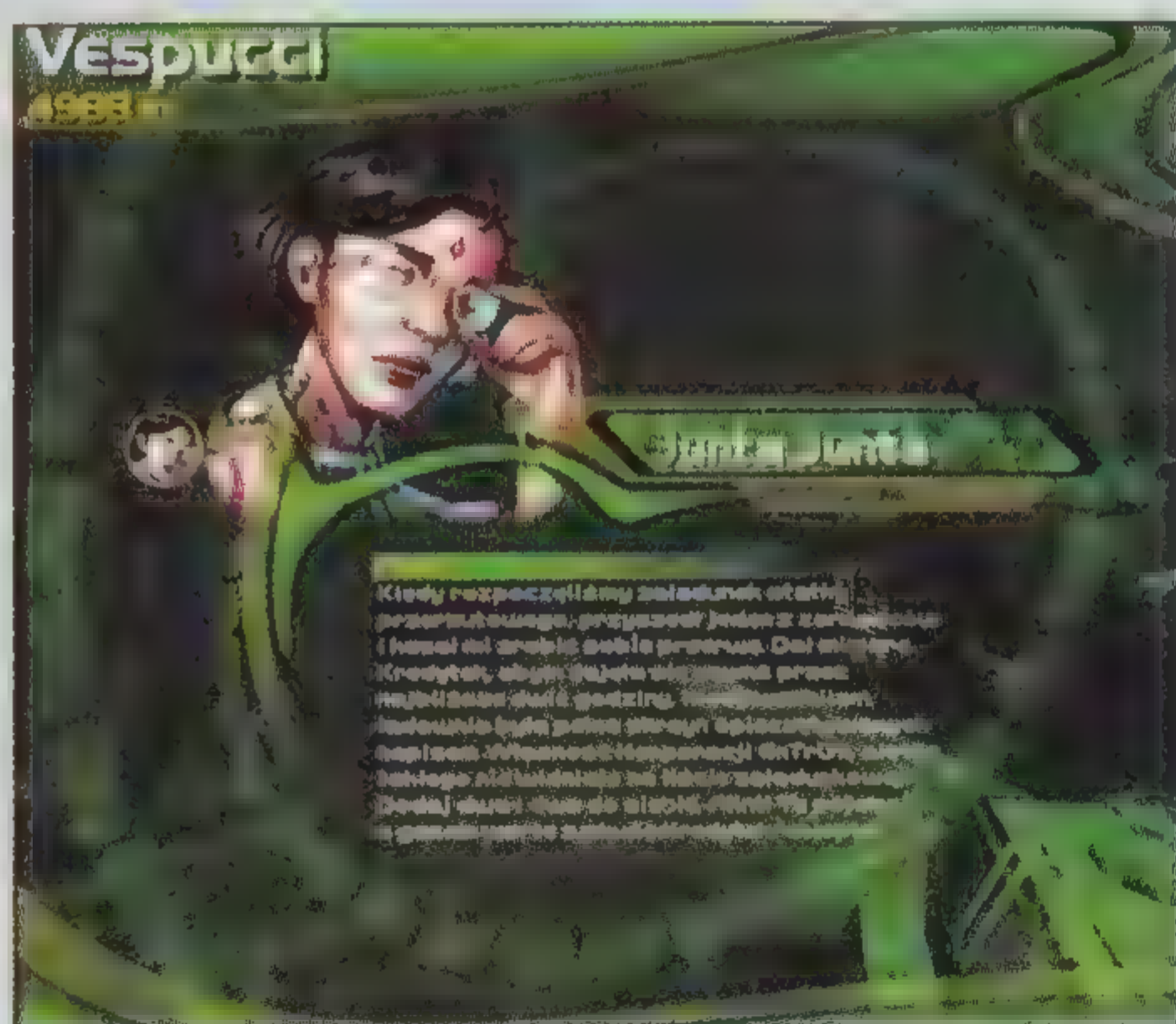
PRZEBIEG GRY



1 Po zakończeniu każdej kolejnej misji trafiamy do bazy. Natychmiast udajemy się do sklepu, w którym kupujemy dodatkowe wyposażenie dla naszego podwodnego statku



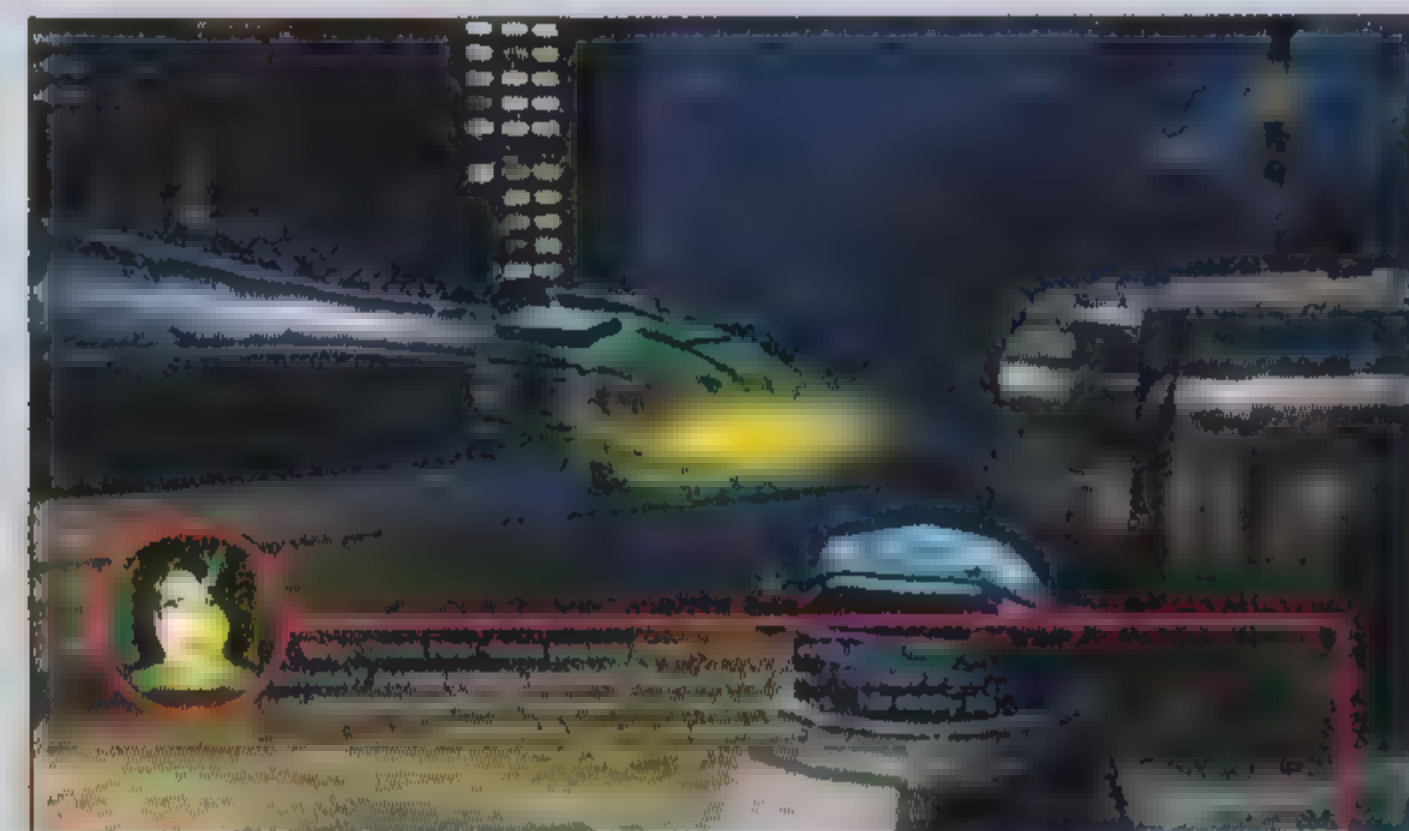
2 Istotne znaczenie ma odpowiednie uzbrojenie łodzi. Jeśli misja jest szczególnie trudna, kupujemy mocniejsze działo pokładowe, za pomocą którego łatwiej radzimy sobie z przeciwnikami



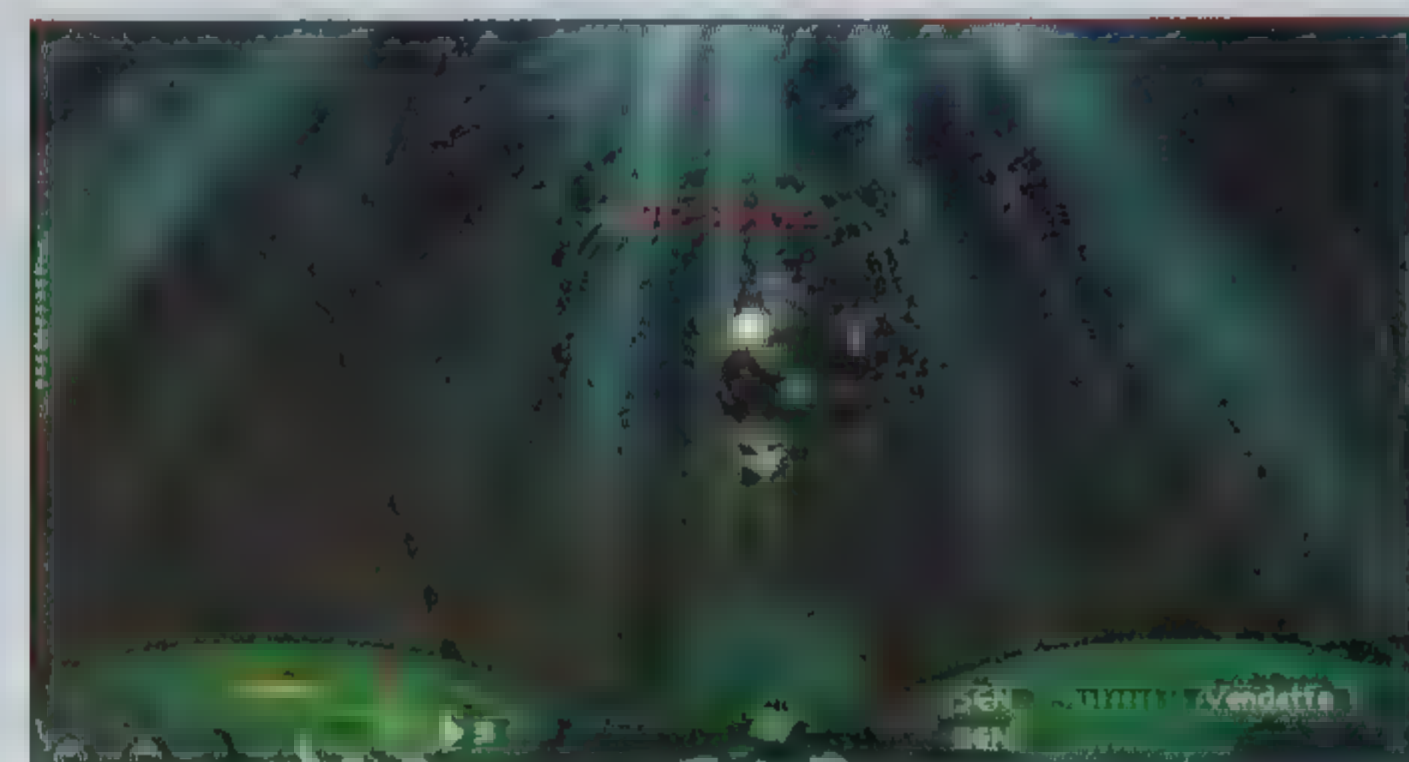
3 Na każdej podwodnej stacji prowadzimy rozmowy z mieszkańcami. Dzięki nim dostajemy kolejne zadania do wykonania i zdobywamy ciekawe informacje. A jest o czym posłuchać: w podwodnym świecie wiele się dzieje



4 Wyruszamy na misję. Oglądamy piękne podwodne krajobrazy i budowle. Uważnie obserwujemy otoczenie, szukając wrogów. Sterowanie początkowo sprawia nam sporo problemów. Ruszamy w kierunku punktu nawigacyjnego



5 Słuchamy rad, których udzielają nam inni ludzie. Najważniejsze są jednak sugestie naszej pokładowej cyfrowej asystentki



6 Trudno trafić przeciwnika. Do większych wrogów strzelamy z najcięższej broni, jaką mamy, natomiast małe statki niszczymy zwykłym działkiem



7 W misjach eskortowych uważnie pilnujemy celu. Odpędzamy wszystkich natrętów od transportera i kończymy misję sukcesem!

Ta tajemnicza rasa biologicznych robotów wypowiada ludziom wojnę na śmierć i życie. Pięć lat po wielkiej bitwie, w której Bionci zostali pokonani, podwodny świat ponownie staje w obliczu niebezpieczeństwa. Tym razem w wyniku lekkomyślnych eksperymentów genetycznych przeprowadzanych w podwodnych laboratoriach na wolność wydostają się gigantyczne, prehistoryczne potwory.

Wcielamy się Emeraldą Flinta, niezależnego pilota podwodnych okrętów bojowych. Na początku trzymamy się z dala od ważnych wydarzeń. Wkrótce zaskakuje nas zwrot akcji: nasz bohater traci statek. W zamian za wypożyczenie nowej łodzi wykonujemy zadania dla miejscowego bandyty. Z czasem dorabiamy się własnego okrętu.

Przed każdą misją odwiedzamy sklep, w którym za zarobione pieniądze kupujemy dodatkowe wyposażenie. Jeśli chcemy, montujemy mocniejsze działo pokładowe albo uzbrajamy statek w skuteczniejsze torpedy. Pamięamy jednak o tym, że nasza łódź ma ograniczony udźwig. W bazie przeprowadzamy również liczne rozmowy, które wprowadzają nas coraz głębiej w świat gry. Często podczas takich pogawędek dowiadujemy się o nowych zadaniach.

Niestety nie mamy wpływu na wybór zleceń. Po wysłuchaniu wszystkich kwestii po prostu wchodzimy do doku i wyruszamy. Misje na początku wydają się proste, ale po pewnym czasie bierzemy udział w coraz bardziej skomplikowanych zadaniach. W trakcie gry słuchamy poleceń wydawanych nam przez towarzyszy i stosujemy się do nich, jeśli chcemy ukończyć misję.

Zadania są zróżnicowane. W niektórych po prostu walczymy z wrogiem, ale bierzemy także udział na przykład w misjach eskortowych, w których osłaniamy inną łódź podwodną i pamiętamy, że jeśli zostanie zniszczona, nie wykonamy zadania i nie otrzymamy ani grosza z obiecanej zapłaty.

TECHNIKALIA

Głównym atutem Aquanoksa jest przepiękna grafika. Widok gigantycznych podwodnych miast zapiera nam dech w piersiach. Rewelacyjnie wyglądają też refleksy światła

przebijające się przez skorupę śmieci pokrywającą oceany. **GROM** nie podobają się jednak wybuchy. Na głębokości pięciu kilometrów pojazdy po zniszczeniu powinny zapadać się pod wpływem ciśnienia (implodować), a nie widowiskowo wybuchać! Na szczęście w czasie ostrej walki zapominamy o tym błędzie.

Piękna grafika ma jednak dużą cenę. Aquanox do płynnego działania wymaga nowoczesnego, szybkiego peceta. Jeśli mamy komputer kupiony kilka lat temu, nawet nie próbujemy instalować tej gry.

Sterowanie sprawia nam na początku sporo problemów. Nasz pierwszy statek to straszny rupieć, dlatego niemal cudem trafiamy w cele. Potem kupujemy lepsze łodzie, które nie tylko rozwijają zawrotną prędkość, ale również szybko skręcają. Jeśli chcemy, sterujemy naszym pojazdem za pomocą dżoystika, ale wygodniej jest prowadzić łódź korzystając z myszki i klawiatury.

W czasie wykonywania zadań słuchamy dobrej muzyki, która zmienia się w zależności od sytuacji. Jeśli pływamy po bezpiecznym terenie, słyszymy kojące dźwięki, ale gdy rozpoczynamy walkę, spokojna melodia natychmiast staje się dynamiczną, pulsującą rytmem muzyką. **GROM** podoba się to rozwiązanie.

Jakość polskiego tłumaczenia gry zasługuje na pochwałę, ale w oczy rzucają się niedopatrzenia techniczne. W wielu miejscach – na przykład w sklepie – widzimy angielskie napisy zamiast polskich.

GRY podkreślają,

STEROWANIE

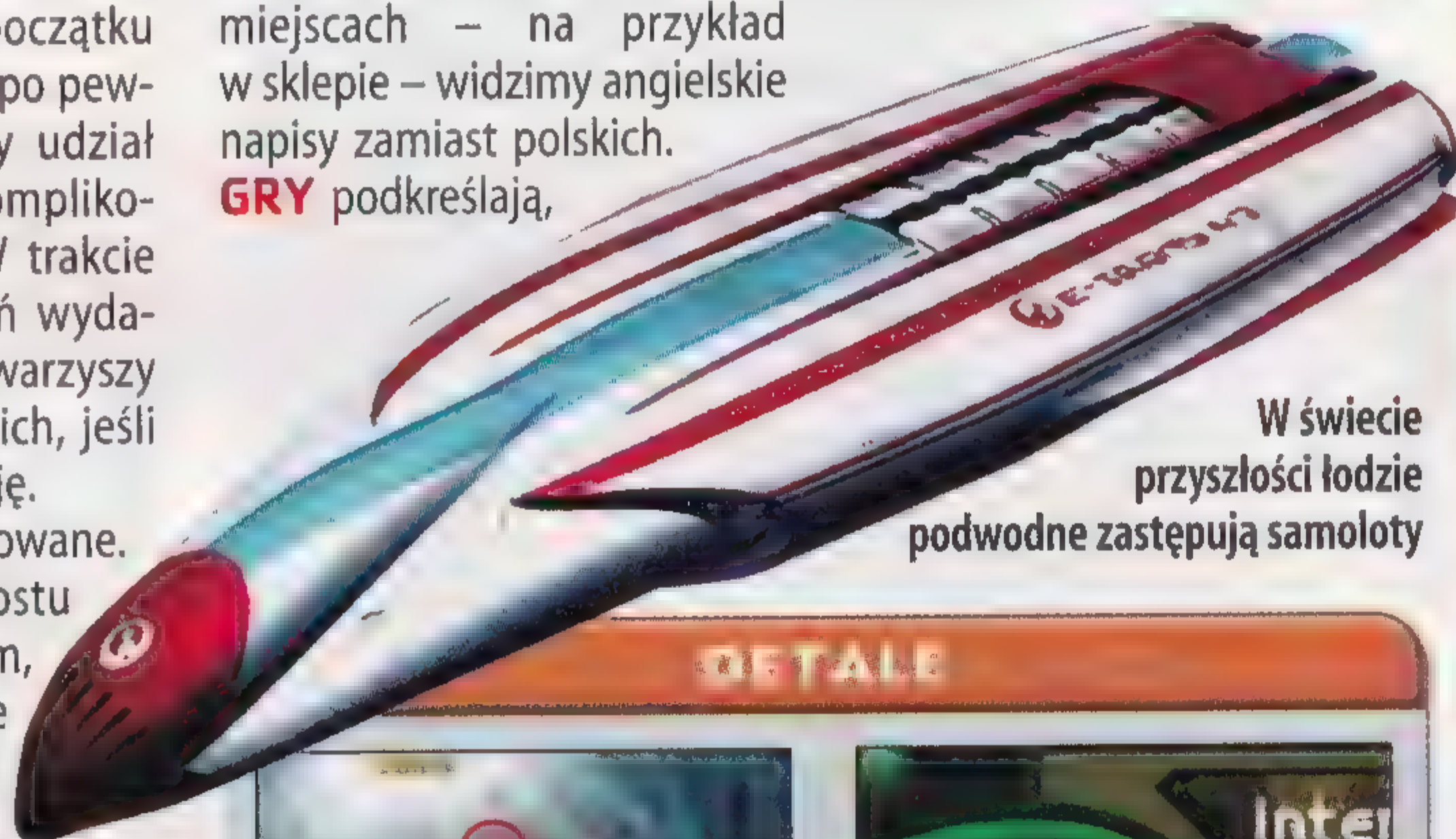
- Lewy przycisk myszy – strzał
- Ruch myszą – sterowanie
- ruch naprzód
- hamowanie/cofanie
- skręt w lewo/ w prawo
- namierzanie celu
- zmiana broni
- wyłączenie silnika (dwa razy) – dopalacz
- brzęczyk
- drugi rodzaj strzału

że te błędy było bardzo łatwo wyłapać. Tym bardziej dziwi fakt, że znalazły się w ostatecznej wersji gry. Jak widać, polska wersja była testowana pobieżnie. To rażące zaniedbanie.

Dialogi mówione nie zostały przetłumaczone. Niestety lektorzy brzmią fatalnie, co rzadko zdarza się w wypadku oryginalnego angielskiego udźwiękowienia. Słyszymy głosy piskliwe jak w kreskówkach. Czyżby piloci oddychali wywołującą taki efekt mieszanką helową?

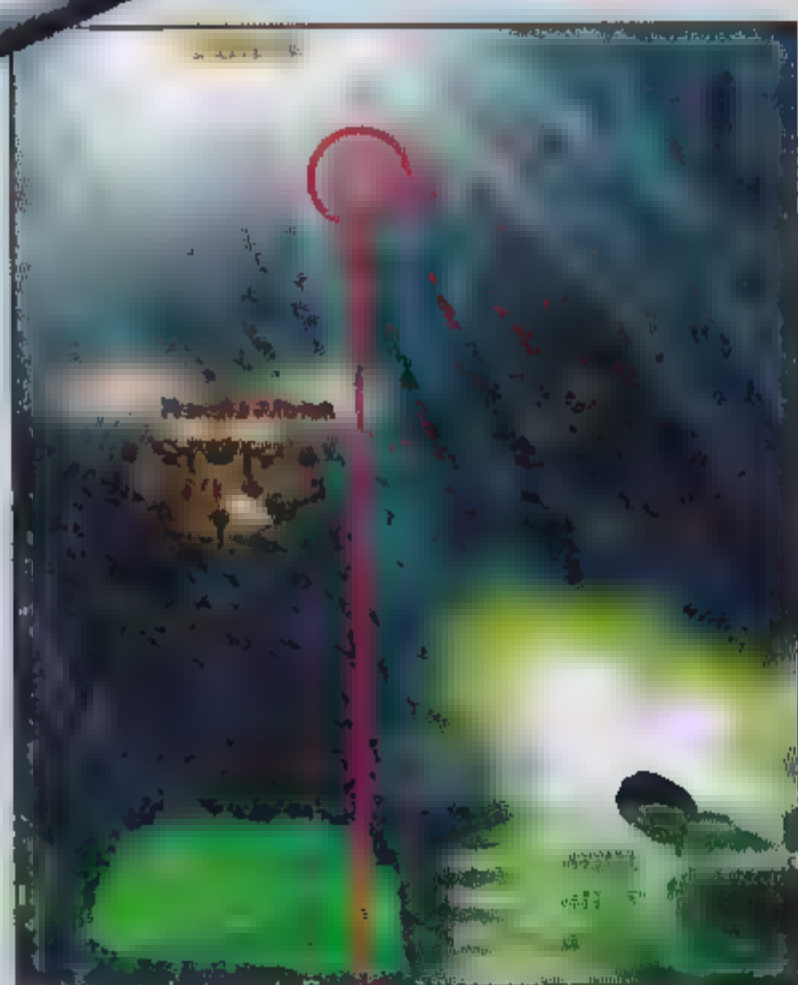
WERYDYKT

Aquanox to bardzo dobra gra akcji, w której wciągająca fabuła idzie w parze z piękną grafiką. Misje zaprojektowano ciekawie, zaś system sterowania pojazdem, pomimo że początkowo trudny w obsłudze, z czasem zaczyna się doskonale sprawdzać. Dodatkowe atuty gry to polska wersja językowa i niska cena.



W świecie przyszłości łodzie podwodne zastępują samoloty

DETALE



Wskaźnik informuje, że ktoś do nas strzela. Zmieniamy wtedy kierunek i odpływamy jak najszybciej



Polski wydawca przetłumaczył grę niestarannie. Oto jedno z wielu słów pozostawionych w oryginalnym brzmieniu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Aquanox



Producent: Fishtank Interactive
Wydawca w Polsce: Lemon Interactive



platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 1	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
platforma internetowa	→ nie zaimplementowana

	waga		ocena
Gratka dla wielbicieli łodzi podwodnych w każdym wydaniu. Gra dynamiczna jak Polowanie na Czerwony Październik i efektowna niczym Karmazynowy przyływ. Niestety przetłumaczona gorzej od tych filmów. No i wymaga szybkiego peceta			
Wartość średnia	4,4%	średnia	4,84
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
Wartość średnia	3,4%	średnia	3,41
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
Wartość średnia	1,6%	średnia	1,64
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
Wartość średnia	3,4%	średnia	3,41
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 666 19 66	3
Serwis online	1,0%	www.lemon-interactive.pl	3
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
Wartość średnia	2,0%	średnia	2,04
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (700 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,84
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI **bardzo dobra 4,84**
Cena/Jakość **celująca**

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) **→ 49,90 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) **→ 44 zł**

Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 49,90 zł/4,84 = 10,31 = celująca

Gra zręcznościowo-logiczna na PC | Pojedynek ogniowy pomiędzy bojowymi dżdżownicami – to znamy i kochamy. Ale tym razem robaki strzelają nie do siebie, tylko do kolorowych klocków!

WORMS

TREŚĆ GRY

Kierujemy uzbrojonym po... po sam czubek robakiem znanym z serii gier Worms. Jednak tym razem materiały wybuchowe i różne rodzaje broni służą nam nie tylko do walki z wrogią dżdżownicą.

Pływamy w lewo i w prawo po tafli wody i niszczymy wiążące nad nami kolorowe klocki. Rozbijamy je, gdy trafiamy w nie pociskiem o takiej samej barwie. Jeśli jest to kula o innym kolorze, klocki zmieniają barwę, zamiast znikać. Najważniejsza jest precyzja: po dokładnym ustawieniu celownika określamy siłę strzału i odpalamy pocisk.

Co jakiś czas podnosi się poziom wody albo obniżają się klocki. Gdy nasz robak styka się z nimi, przegrywamy i zabawa zaczyna się od nowa. Pomiedzy blokami umieszczone są gwiazdki i skrzynie. Gdy trafiamy w gwiazdki, obniża się poziom wody. W zestrzelonych skrzyniach znajdujemy nową broń, ekwipunek, a czasem nawet dodatkowe życia. Po zestrzeleniu skrzynie szybko idą na dno, więc spieszymy się z ich wyławianiem.

Starannie wybieramy rodzaj używanego uzbrojenia. Klocki rozbijamy z wyrzutni rakiet, ze strzelby zmieniamy ich kolor, promieniem lasera przecinamy duże bloki, a przyklejający się do ścian dynamit zostawiamy na specjalne okazje.

Gdy prowadzimy pojedynek z przeciwnikiem, podsuwamy mu miny, wypuszczamy do wody obok niego piranie i nieustannie go bombardujemy. Uważamy jednak, bo gdy nasz pocisk wylatuje poza obszar gry, na głowę spadają nam kowadła i szafy pancerne. Każde trafienie i każdy kontakt ze spadającymi z nieba klockami kosztuje nas trochę zdrowia.

Przed rozpoczęciem gry uruchamiamy samouczek, dzięki któremu poznajemy zasady obchodzenia się z bronią i środowisko, w którym się znajdujemy.

Do wyboru jest kilka rodzajów zabawy. Puzzle to podróż po wyspiarskiej krainie, w czasie której po kolei stawiamy czoło różnym wyzwaniom. Zazwyczaj polegają one na jak najszybszym oczyszczeniu danej planszy i zbieraniu spadających na nas niespodzianek.

Grając w trybie wyzwania, szkolimy się w pojedynczych

misjach. Ostatnie dwie opcje to pojedynek z komputerem lub z innym graczem. Większość zadań polega na wykonywaniu podobnych czynności, więc gra szybko się nudzi.

Zawodnicy poruszają się po wodzie wolno i nie zawsze zdążamy zareagować na wydarzenia. Dżdżownice powoli celują i strzelają. Powoduje to, że zabawa jest trudna. Postacie różnią się wieloma cechami, więc podczas wyboru bohatera oprócz wyglądu bierzemy też pod uwagę jego parametry.

TECHNIKALIA

Gra zachwyca nas ślicznymi, ręcznie malowanymi tłami i sceneriami. Bajkowe krajobrazy i łagodne barwy są miłe dla oka. Komiksowa grafika dobrze oddaje lekki nastrój rozgrywki. Ładnie wygląda woda i związane z nią efekty, a czytelne i dobrze animowane zwierzątka wzbudzają sympatię.

Niestety gra nie jest wolna od błędów. Nie uruchamia się na niektórych pecetach i nie wyświetla nawet komunikatu o błędzie. Polska wersja jest fatalna. W tłumaczeniu znajdujemy błędy stylistyczne, a nawet

ortograficzne (na przykład słowo „uderza” napisane przez „ż” w samouczku)! **GRY** uznają za niedopuszczalne, że gra przeznaczona dla najmłodszych uczy niepoprawnej pisowni.

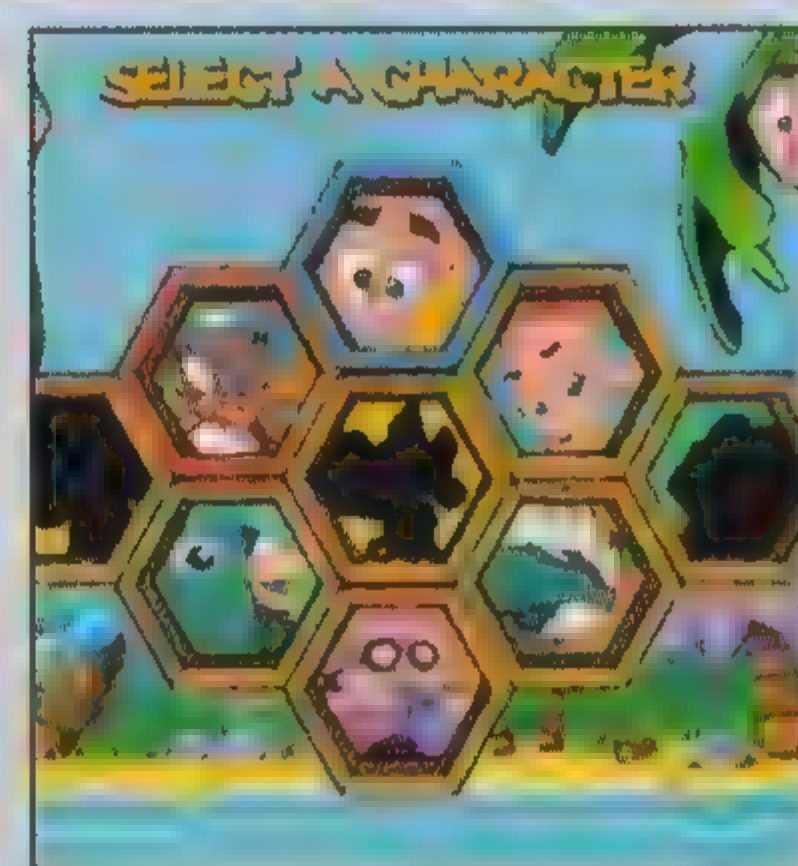
WERDYKT

Mimo wielu wad, Worms Blast mimo podobna się młodszemu miłośnikom gier komputerowych. Ładna grafika, dużo humoru

i wysoka grywalność to jej największe zalety. Dla starszych i bardziej doświadczonych graczy gra okazuje się niestety zbyt prosta.

Najbardziej zawiedli się jednak ci, którzy spodziewali się dalszego ciągu znanej serii Worms. Worms Blast to nowa gra nie mająca niemal nic wspólnego z poprzednimi hitami spod znak u robaków. **GRY** żałują, że tamten znakomity pomysł nie doczekał się kontynuacji.

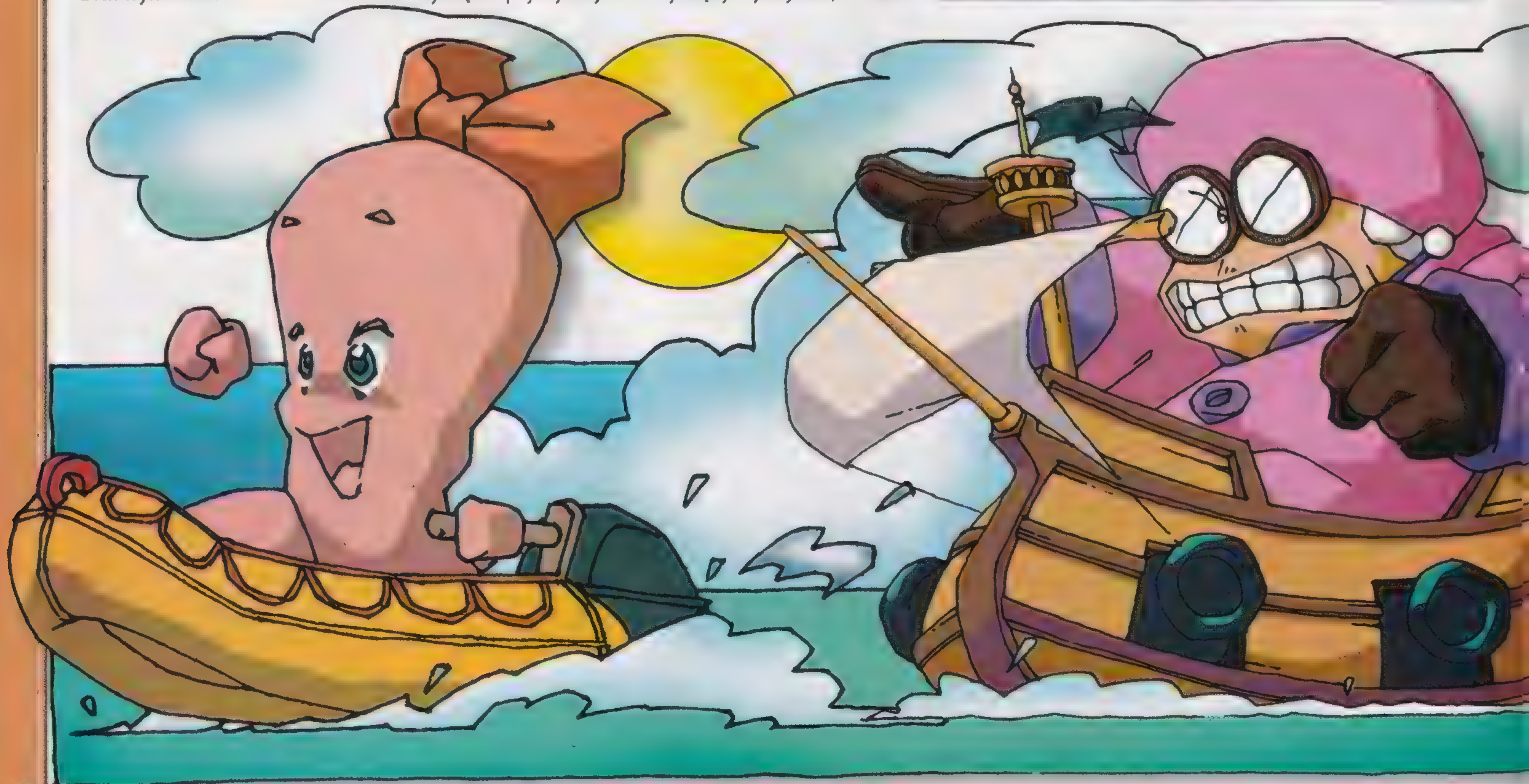
DETAL

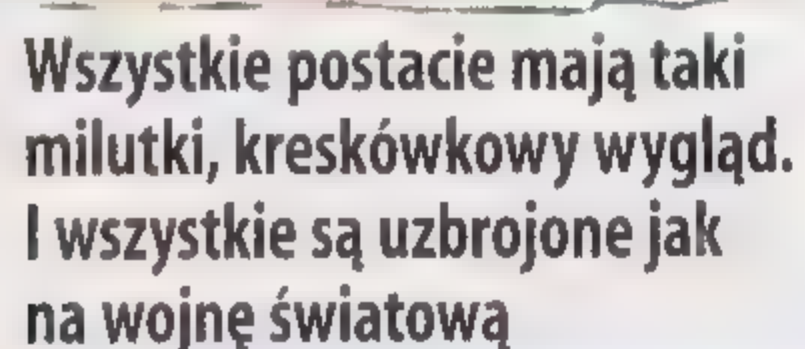


Na początku wybieramy jedną z postaci różniących się szybkością, zwrotnością, wytrzymałością i siłą strzału. Uwzględniając te parametry, dla każdego z bohaterów opracowujemy inne taktyki








Niektóre pola są puste. Gdy odnosząc sukcesy odblokowujemy dodatkowych bohaterów, pojawiają się w nich nowe oblicza. W grze są liczne ukryte postacie, w większości zabawne





STEROWANIE

-  – ruch celownikiem w górę
-  – ruch celownikiem w dół
-  – ruch łódki w prawo
-  – ruch łódki w lewo
- Enter – strzał
-  – zmiana broni



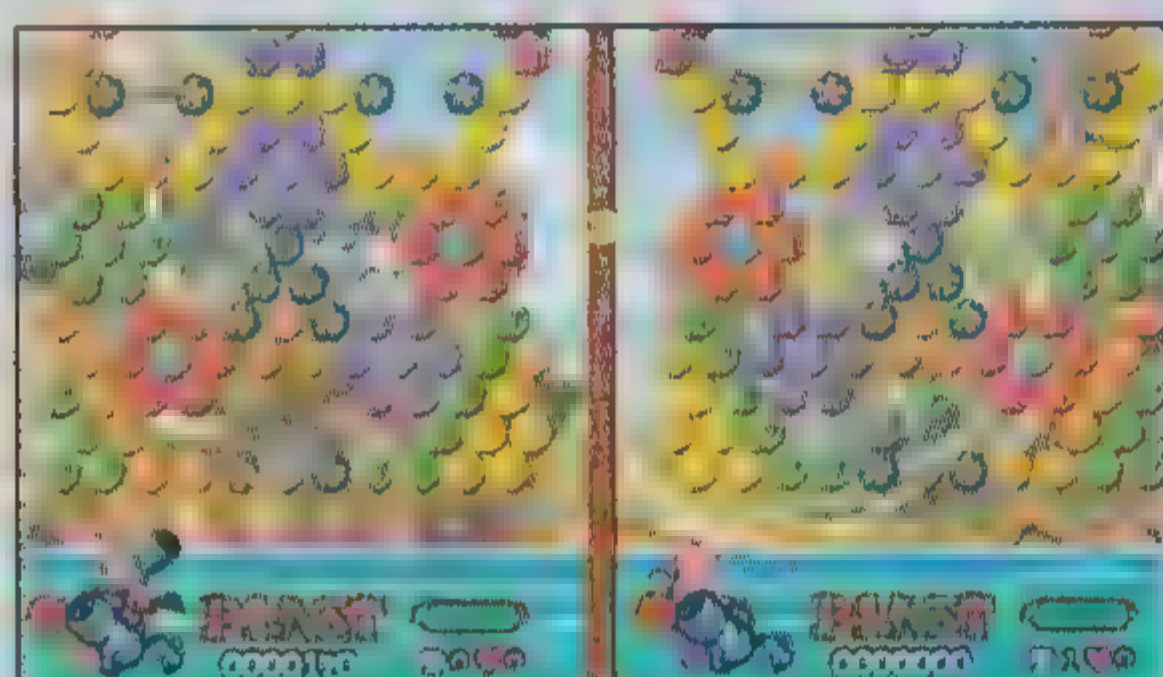
PEREIRA, G. P. V.



Po trafieniu czerwonym pociskiem klocki w tym kolorze zostają zniszczone. Za każdy rozbity klocek dostajemy punkty. Zyskujemy też nieco miejsca



W tym trybie celujemy ze strzelby w tarczę. Aby zwiększyć szanse, wybieramy zwrotnego zawodnika



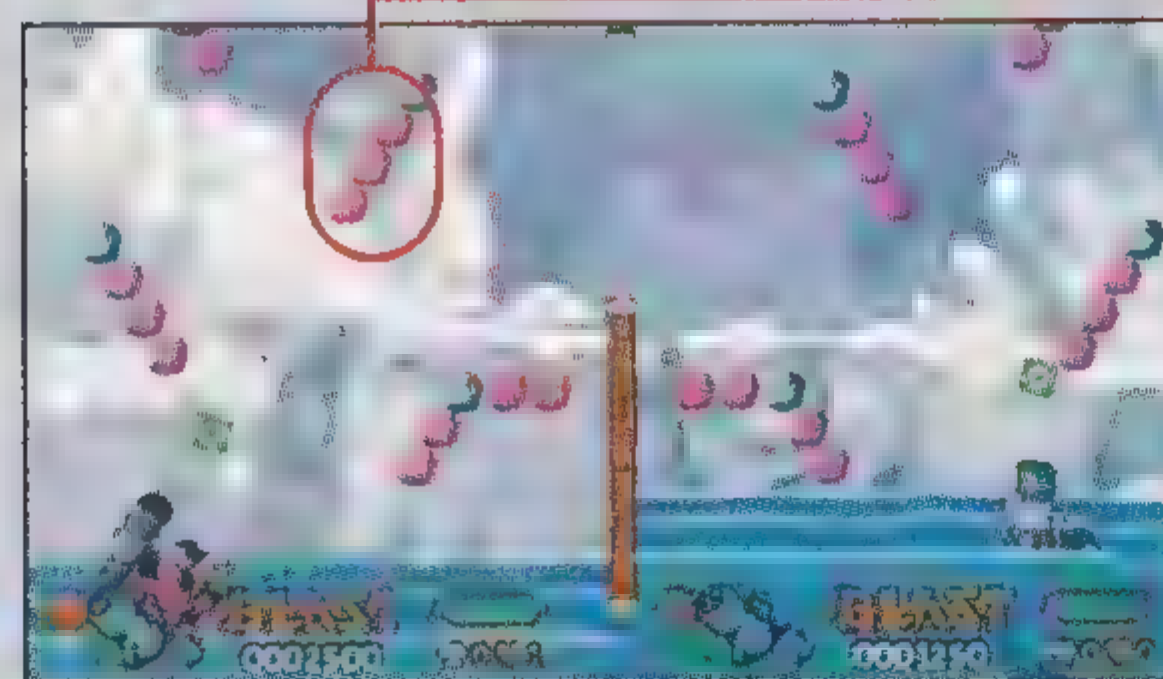
3 **Pojedynek
dwóch graczy
jest emocjonujący.
Uważamy, aby
klocki nie spadły
nam na głowę
i jednocześnie
atakujemy**



4 Tym razem mamy jak najszybciej zniszczyć 40 linii klocków. Klucz do sukcesu to dobra taktyka



Nasz przeciwnik nie ma szczęścia. Nie nadąza ze strzelaniem, więc przygniatają go klocki i idzie na dno.



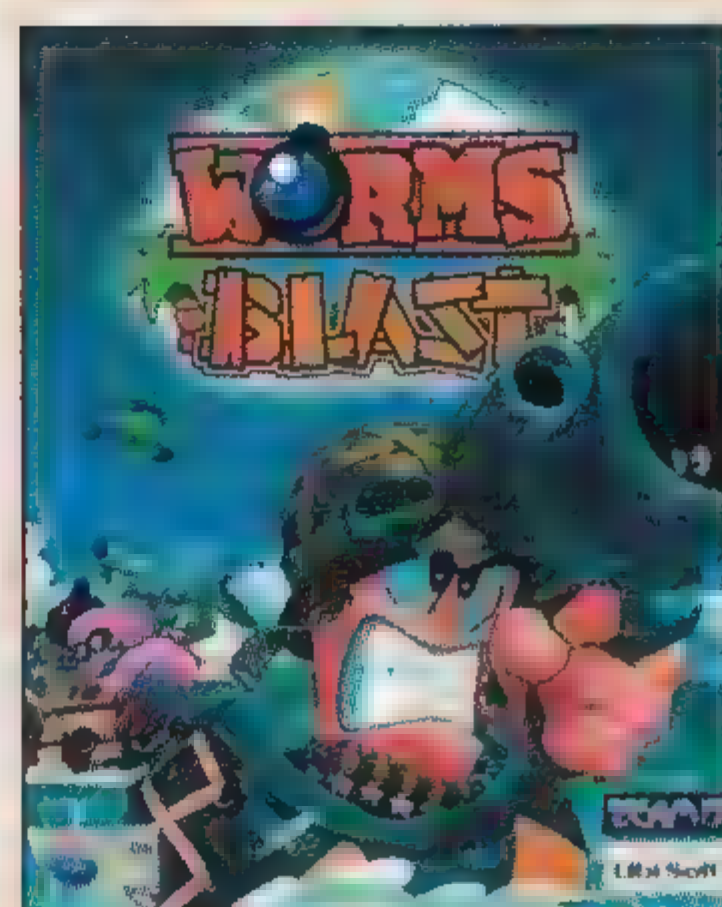
Różowe bloki odbijają rakietę w różne strony. Uważamy zatem i starannie celujemy – inaczej szybko giniemy od własnej broni



Aby dostać się do złotych gwiazdek, wyrzucamy rakiety wysoko i dokładnie określamy kąt strzału

STATYSTYCZNE WYNIKI TESTU

Worms Blast



Producent: Team 17

Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia



platforma testowa → Windows 95/98

Wersja na GameCube a → brak

wersja na PlayStation 2 → brak

wersja na Xboxa → brak

pozniom trudnosti

	waga	ocena
Waga	20%	2,0

Zażęta: fajna gra z robakami. **Wada:** to nie jest kolejna część Wormsów, tylko inna gra, w której występują nasze ulubione dżdżownice. **Ogólnie:** dobra propozycja dla młodszych, tyle że strach dawać im tę grę. Błędy w tłumaczeniu grożą, że miłusińscy nabiorą złych nawyków językowych!

Waga	Wartość	Opis	Wartość
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1

Opis	Waga	Wartość	Punkty
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		dwóch/brak takiej opcji	

Model i konfiguracja	Cena	Wartość	Wzrost
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	plynne	6
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	plynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	plynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	plynne	6

Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 651 73 24 do 26	3
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4

Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (100 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,17
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w tłumaczeniu	-0,10

OCENA JAKOŚCI	dobra	4,07
Cena/Jakość	bardzo dobra	

CENA DYSTRYBUTORA
(zalecana przez wydawcę) ➔ **49 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena
znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) ➔ **43,99 zł** Planeta Gier, Warszawa,
tel. (0 prefix) 22) 673 85 79

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość $49 \text{ zł} / 4,07 - 12,03 = \text{bardzo dobra}$



Gdy rozmawiamy z ważnymi postaciami, ich twarze pojawiają w specjalnym oknie

TECHNIKALIA

Grafika dobrze oddaje klimat świata zagłady. Na ekranie dominują szare i brunatne barwy, a okna obsługi otaczają skorodowane metalowe ramki. Nastrój budują filmowe wstawki. Szkoda, że gra działa w standardowej rozdzielczości obrazu, przez co bohaterowie i potwory są mało wyraźne.

Polska wersja przypomina film z napisami: słyszymy oryginalne angielskie wypowiedzi bohaterów, a tłumaczenie oglądamy jako tekst u dołu ekranu. Na język polski przełożono komendy, a także opisy przedmiotów i umiejętności.

Instrukcja została przygotowana niedbale. W papierowej wersji podręcznika podano angielskie nazwy komend, zapominając, że w grze znalazły się polskie odpowiedniki. W instrukcji umieszczonej na płycie CD są błędy. Znajdujemy tu polskie nazwy komend ilustrowane angielskimi obrazkami.

WERDYKT

Fallout to bardzo dobra gra fabularna, w której mamy dużą swobodę działania. Poznajemy ogromny, przerażający świat i naszym postępowaniem kształtujemy jego losy.

Fallout

Gra fabularna na PC | Świat po wojnie atomowej wygląda przynębiająco. Jego kolor jest rdzawy, a zapach to woń smaru i spalenizny

TREŚĆ GRY

Wybuch wojny atomowej. W ciągu kilku godzin Ziemia zmienia się w pustynię. Przy życiu zostają tylko ci, którzy zdążyli ukryć się w schronach przeciwoatomowych. Gdy po latach radioaktywność spada, ludzie opuszczają bunkry i zaczynają odbudowę. Na ruinach powstaje nowy świat rządzący się własnymi prawami.

Od czasu wojny nasz bohater mieszka w odizolowanym schronie numer 13. Gdy psuje się procesor do uzdatniania wody, zostaje wybrany, by wyjść na powierzchnię i zdobyć uszkodzony element. Zadanie mamy wypełnić w ciągu 150 dni – na tyle wystarcza naszym ludziom rezerwa wody zgromadzona w krypcie.

Wędrujemy po ogromnym świecie i wypełniamy misje w dowolnej kolejności. Zadania rozwiązujemy na kilka sposobów. Na przykład przyłączamy się do bandytów, pomagamy strażnikom albo okradamy

jednych i drugich. Ważnym elementem jest walka rozgrywana w turach, ale grę da się też skończyć bez wystrzału!

Gdy wykonujemy misję, zdobywamy punkty doświadczenia. Dzięki nim bohater doskonali swoje umiejętności. Z czasem otrzymujemy przydomki pokazujące nasz charakter. Wkraczając na drogę przestępstwa, zyskujemy szacunek łotrów, ale porządny sklepikarz krzywo na nas patrzy.

Mapa pokazuje usianą kraterami atomową pustynię. Tylko tyle zostało z południowo-zachodniej części Stanów Zjednoczonych



Niektóre ze spotkanych w czasie przygody postaci, na przykład Ian, dołączają do nas i pomagają nam w walce. Nie kierujemy nimi jednak



Zbieramy punkty doświadczenia, za które zwiększamy nasze umiejętności. Czasem otrzymujemy cechy specjalne – profity

Fallout

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Interplay
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 90, 16 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	dostateczna
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	celująca
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak



18
LAT



Ocena:



bardzo dobra

Po japońsku demon. Wymowa: oni



Oni wygląda jak doskonały film akcji. Pojedyunki przypominają balet, zaś wystrzałom towarzyszą efektowne błyski



Często oglądamy filmowe wstawki przedstawiające rozwój fabuły



Konoko uczy się nowych ciosów i ataków od pokonanych przeciwników

Oni²

Gra zręcznościowa na PC | Konoko jest robotem, ale pod względem urody bije na głowę filmowego Terminatora

TRESC GRY

Wcielamy się w Konoko – policjantkę walczącą z mafijskim Syndykatem. Wykonujemy misje, które zlecają nam szefowie. Zadania sprowadzają się do szukania komputerów otwierających drzwi i eliminowania bandytów. Bywa, że

ocalony zakładnik dostarcza nam przydatnych informacji.

TECHNIKALIA

Trójwymiarowa grafika wygląda ładnie, a bohaterowie są szczegółowo animowani. Wyraźnie widzimy ciosy wyprawiane przez zwinną Konoko

i uniki stosowane przez rywali. Szkoda, że odwiedzane pomieszczenia są puste, przez co świat gry traci na realizmie.

WERDYKT

W Oni czujemy się jak mistrzowie sztuk walki. Do gry dołączono grę akcji Spec Ops II.

Oni

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent
Polski wydawca
Cena
PLATFORMA I SYSTEM
Wymagania sprzętowe
Obsługa akceleratora
Tryb wieloosobowy w sieci

Bungie
Play it!
49 zł
PC Win 95/98/2000/Me
PII 266, 64 MB
jest, wymagany
brak

WYNIKI TESTU

Poziom trudności
Instrukcja
Instalacja
Obsługa i działanie
Grywalność
POZOSTAŁE PLATFORMY

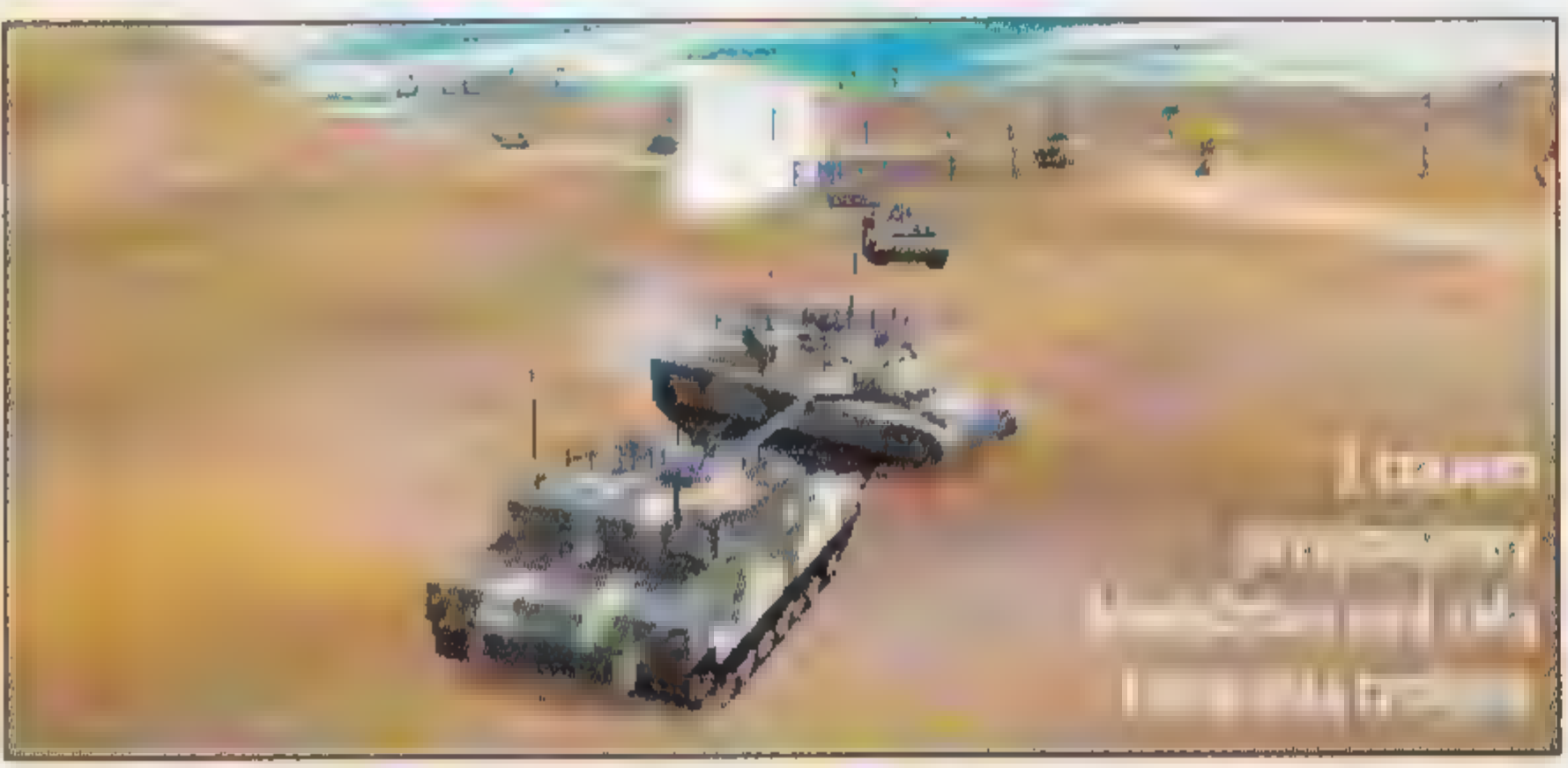
niski
mierna (plik PDF)
bezproblemowa
bezproblemowe
wysoka
PlayStation 2

Ocena:



bardzo dobra

Ang. Pancerna pięść. Wymowa: armored fist



Armored Fist 3³

Gra symulacyjno-zręcznościowa na PC | Bawimy się w amerykańskich czterech pancernych

TRESC GRY

Dowodzimy czołgiem Abrams i uczestniczymy w walkach na Bliskim Wschodzie, w Azji i w Afryce. Uczymy się walczyć w plutonie czołgów, potem dowodzimy kompanią. Wybieramy, którym żołnierzem obsługi sterujemy: kierowcą, dowódcą czy strzelcem.

TECHNIKALIA

Grafika jest w standardowej rozdzielczości, a krajobraz wygląda monotennie. W dodatku gra często się zawiesza.

WERDYKT

To przeciętna gra. Jej główną zaletą jest edytor misji.



MIG-29 Fulcrum⁴

Gra symulacyjna na PC | Latamy samolotem, który przez lata konkurował z maszynami NATO

TRESC GRY

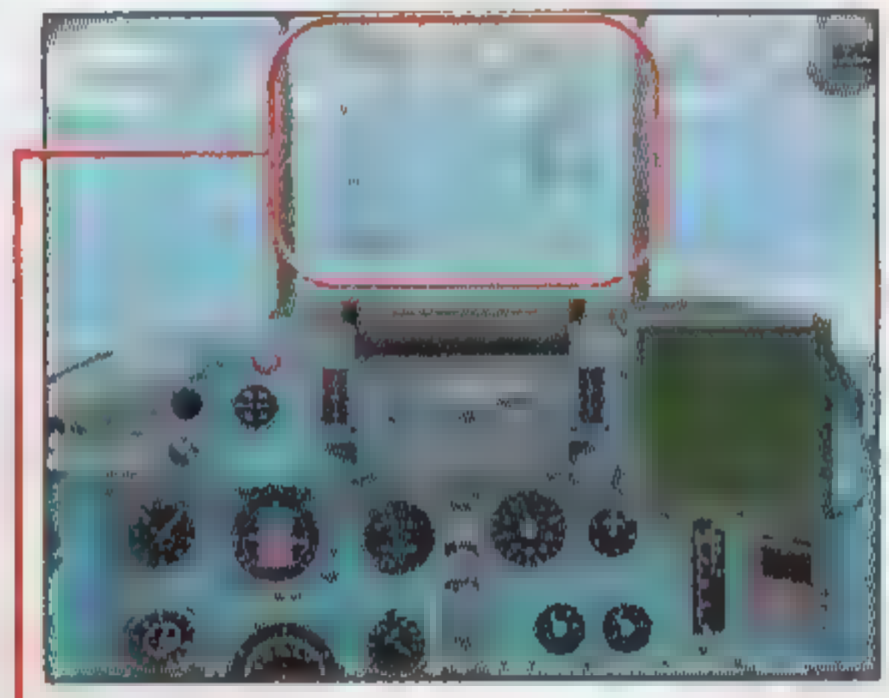
Zasiadamy za sterami rosyjskiego myśliwca MIG-29 i szybujemy w powietrzu, wypełniając misje. Przed startem wybieramy uzbrojenie. Czekamy na nas pięć kampanii toczonych w różnych częściach świata i szereg misji dodatkowych, w tym także dodatkowe etapy treningowe.

Rozgrywka jest realistyczna. Pomimo opcji przyspieszenia czasu, lot nad cel stanowi najdłuższą część misji.

TECHNIKALIA

Gra działa w wysokiej rozdzielczości. Krajobraz wygląda realistycznie, ale gdy zbliżamy się do powierzchni ziemi,

świat staje się płaski. W trakcie lotu obserwujemy samolot z kilkunastu kamer. Grą da się sterować za pomocą klawiatury, ale zabawa jest dużo lepsza, jeżeli mamy dżojstik.



Kabina przypomina wnętrze prawdziwego myśliwca. Główne miejsce zajmuje wyświetlacz

Widok z boku jest wyjątkowo efektowny. Widzimy nawet wystrzeloną rakietę

WERDYKT

MIG-29 Fulcrum to bardzo dobry symulator lotniczy, w którym poznajemy popularny rosyjski myśliwiec. Rozgrywka jest realistyczna, a misje ciekawe. Dodatkową atrakcją stanowi tryb zabawy dla wielu graczy. **GRY** polecają Fulcrum wszystkim miłośnikom podniebnych zmagania.

*MIG-29 to rosyjski samolot myśliwski. Fulcrum (po polsku: punkt podparcia) to kod, który nadali tej maszynie piloci NATO. Wymowa: fulcrum

Armored Fist 3

INFORMACJE O PRODUKCIE
Producent
Polski wydawca
Cena
PLATFORMA I SYSTEM
Wymagania sprzętowe
Obsługa akceleratora
Tryb wieloosobowy w sieci

Novalogic
IM Group
39,90 zł
PC Win 95/98/NT
P 233 MMX, 64 MB
jest, wymagany
jest, dla 16 graczy

WYNIKI TESTU
Poziom trudności
Instrukcja
Instalacja
Obsługa i działanie
Grywalność
POZOSTAŁE PLATFORMY

wysoki
mierna (plik PDF)
bezproblemowa
często się zawiesza
średnia
brak

Ocena:

dostateczna

MIG-29 Fulcrum

INFORMACJE O PRODUKCIE
Producent
Polski wydawca
Cena
PLATFORMA I SYSTEM
Wymagania sprzętowe
Obsługa akceleratora
Tryb wieloosobowy w sieci

Novalogic
IM Group
49,90 zł
PC Win 95/98/Me
P 200, 32 MB
jest, nie wymagany
jest, dla 16 graczy

WYNIKI TESTU
Poziom trudności
Instrukcja
Instalacja
Obsługa i działanie
Grywalność
POZOSTAŁE PLATFORMY

wysoki
mierna (plik PDF)
bezproblemowa
bezproblemowe
wysoka
brak

Ocena:

dobra

MIG-29 Fulcrum

INFORMACJE O PRODUKCIE
Producent
Polski wydawca
Cena
PLATFORMA I SYSTEM
Wymagania sprzętowe
Obsługa akceleratora
Tryb wieloosobowy w sieci

Novalogic
IM Group
49,90 zł
PC Win 95/98/Me
P 200, 32 MB
jest, nie wymagany
jest, dla 16 graczy

WYNIKI TESTU
Poziom trudności
Instrukcja
Instalacja
Obsługa i działanie
Grywalność
POZOSTAŁE PLATFORMY

wysoki
mierna (plik PDF)
bezproblemowa
bezproblemowe
wysoka
brak

Ocena:

dobra

Airfix Dogfighter



Pełna wersja gry na płycie CD

Gra zręcznościowa na PC | Gdy w domu nikogo nie ma, wybucha wojna modeli myśliwców, czołgów i bombowców z drugiej wojny światowej

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę



1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na **Mój komputer**. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



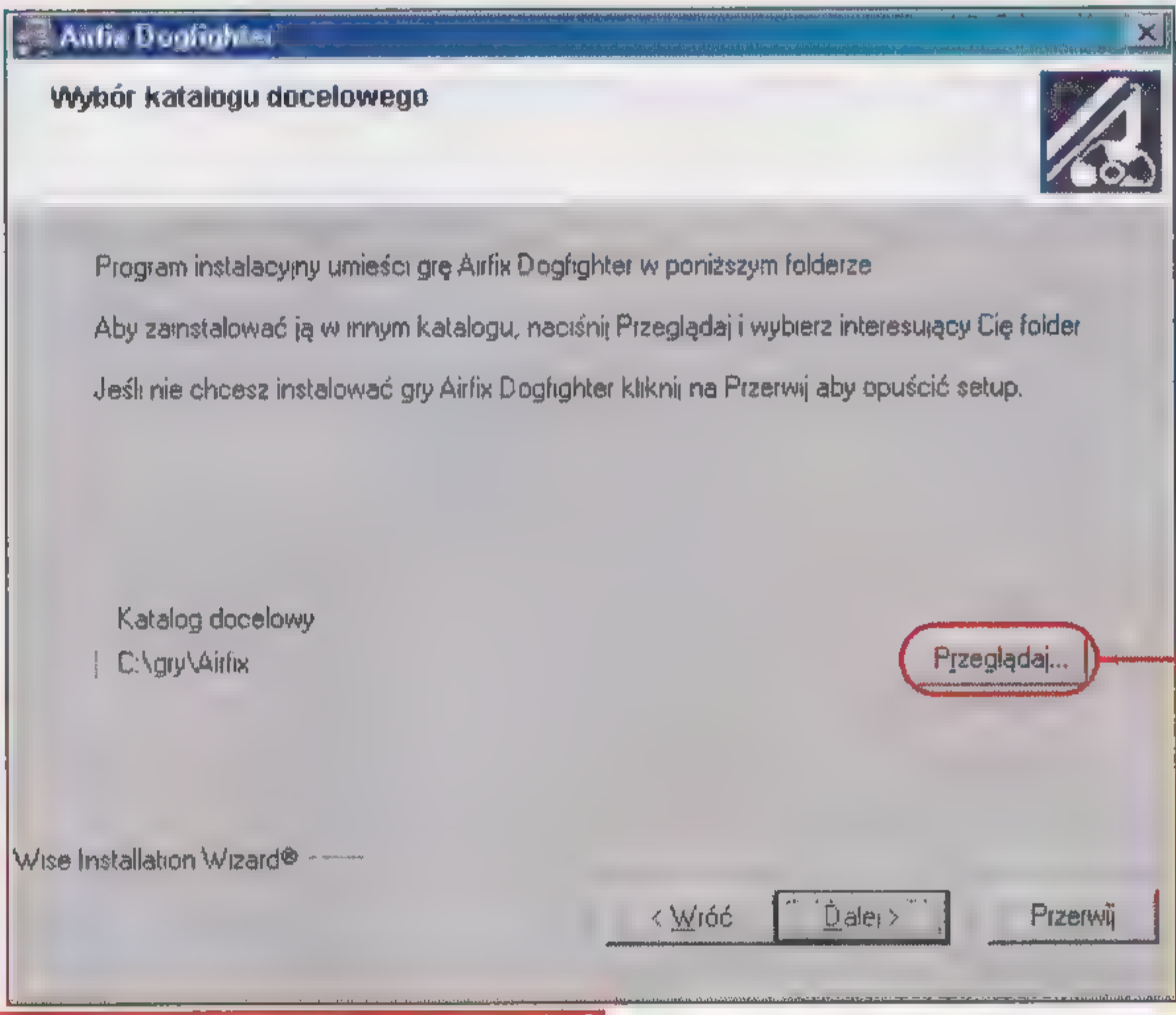
Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk. Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor sygnalizuje, czy da się grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta ostrzega:

Testowanie komputera		
	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	266 MHz	1394 MHz
Ilość pamięci RAM	64 MB	256 MB
System operacyjny	Windows 98	Windows 98
Karta grafiki	Akcelerator 3D	Akcelerator 3D
Wersja DirectX	8.0	8.1
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	8x	15x
Miejsce na dysku	300 MB	C:\ 2048 MB D:\ 2048 MB E:\ 2048 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry



gra będzie działać, ale animacje nie będą płynne. Lampka zielona oznacza, że nasz pecet spełnia wymagania gry.

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk **ZAMKNIJ**.

5 Aby zainstalować, grę klikamy na przycisk. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego gry Airfix Dogfighter. Klikamy dwukrotnie na **Dalej >** i jeśli chcemy, wybieramy folder, do którego program instalacyjny ma skopiować pliki z grą. Po wybraniu folderu docelowego dwa razy klikamy na **Dalej >**. Rozpoczyna się instalacja gry.

Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na ikonę napędu prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję **Autoodtwarzanie**.

6 Kiedy pojawia się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na przycisk **Zakończ**. Gra została poprawnie zainstalowana na naszym pececie.

7 Aby zamknąć menu płyty **GIER**, klikamy na ikonę w prawym górnym rogu ekranu. Jeśli chcemy, po zamknięciu programu płyty uruchamiamy grę.

Usuwanie gry Airfix Dogfighter

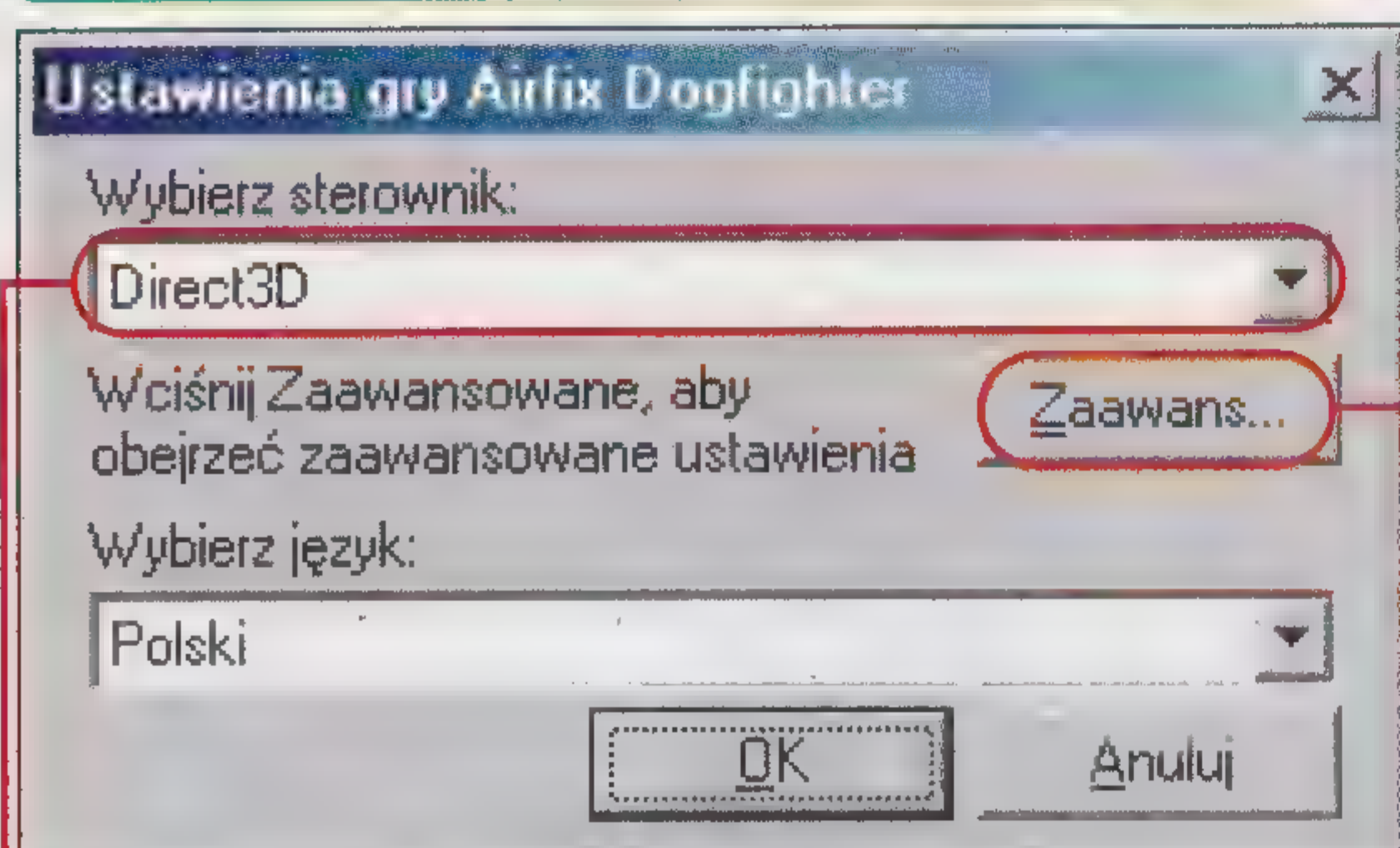
Uwaga! By zachować zapisane stany gry, przed odinstalowaniem Airfix Dogfightera kopiujemy z głównego katalogu gry w bezpieczne miejsce folder **User** z całą zawartością.

1 Klikamy kolejno na **Start**, **Programy**, **Airfix Dogfighter**, **Usuń Airfix Dogfighter**.

2 Otwiera się okno programu usuwającego grę. Wybieramy opcję **Automatycznie** i klikamy na **Dalej >**.

3 Program usuwa grę z naszego komputera, kasując przy tym folder, w którym został zainstalowany Airfix Dogfighter, wraz z całą zawartością.

Zmieniamy sterowniki graficzne gry



1 Po pierwszym uruchomieniu gry pojawia się menu, w którym ustalamy parametry grafiki. Wybieramy sterowniki, które wykorzystuje karta graficzna. Domyślnie są wybrane biblioteki Direct3D – to poprawne ustawienie dla większości kart. Zmieniamy je tylko wtedy, gdy mamy kartę z rodziny **Voodoo** (3Dfx). Zamiast DirectX wybieramy wtedy **Glide**. Aby zmienić dodatkowe ustawienia, wybieramy opcję.



2 Jeśli w naszym peciecie zainstalowana jest więcej niż jedna karta graficzna, wybieramy, z której z nich ma korzystać gra. Klikając na, wybieramy rozdzielczość grafiki i głębokość kolorów. Im wyższa rozdzielczość i głębia kolorów, tym ładniejsza grafika, ale tym szybszego peceta wymaga gra.

Wybieramy pilota



Airfix Dogfighter zapamiętuje nasze sukcesy i porażki pod wybraną na początku gry **tożsamością pilota**.

- 1** Tworzymy nową tożsamość
- 2** Usuwanie tożsamość (wskazujemy ją w ramce)
- 3** Uzyskujemy informacje o wskazanym pilocie (wykonane misje, pokonani wrogowie)
- 4** Po wyborze odpowiedniej tożsamości (wskazujemy ją w ramce u góry) rozpoczynamy rozgrywkę
- 5** Wychodzimy do systemu Windows



Tworząc nową tożsamość pilota, wpisujemy nasze imię i ustawiamy suwak pod fotografią, aby wybrać wygląd pilota. Zatwierdzamy nasze decyzje, klikając na.

Korzystamy z menu głównego



Stolik modelarza pełen miniaturowych samolotów i narzędzi to menu główne gry.

- 1** Przeglądamy informacje o aktualnie wybranym pilocie
- 2** Tworzymy własną planszę
- 3** Oglądamy listę autorów gry
- 4** Rozpoczynamy kampanię
- 5** Rozpoczynamy grę wieloosobową
- 6** Zmieniamy ustawienia grafiki i klawiszy
- 7** Malujemy model samolotu
- 8** Powracamy do menu, w którym wybieramy tożsamość naszego pilota

Poznajemy sterowanie

Klawisze i przyciski sterujące pogrupowane są w trzech kategoriach. Wybieramy jedną z nich, klikając na odpowiednią zakładkę. Do każdej z czynności przypisano jeden bądź dwa klawisze lub przyciski. Oba działają tak samo – używamy tego, który jest dla nas wygodniejszy.

Sterujemy lotem samolotu



Zmniejszenie przepust.
Zwiększenie przepust.
Zwrot w prawo
Zwrot w lewo

- 1** **Zmniejszenie/zwiększenie ciągu** – przepustnicy – tymi klawiszami regulujemy szybkość, z jaką leci nasz samolot

Zwrot w prawo
Zwrot w lewo
Nos w dół

- 2** **Zwrot w prawo/lewo** – skręcamy

Nos w dół
Nos w górę

- 3** **Nos w dół/górę** – kierujemy samolot w górę lub w dół

Obsługujemy uzbrojenie

Broń podstawowa

- 1** **Broń podstawowa** – strzelamy z podstawowej broni (karabinów maszynowych)

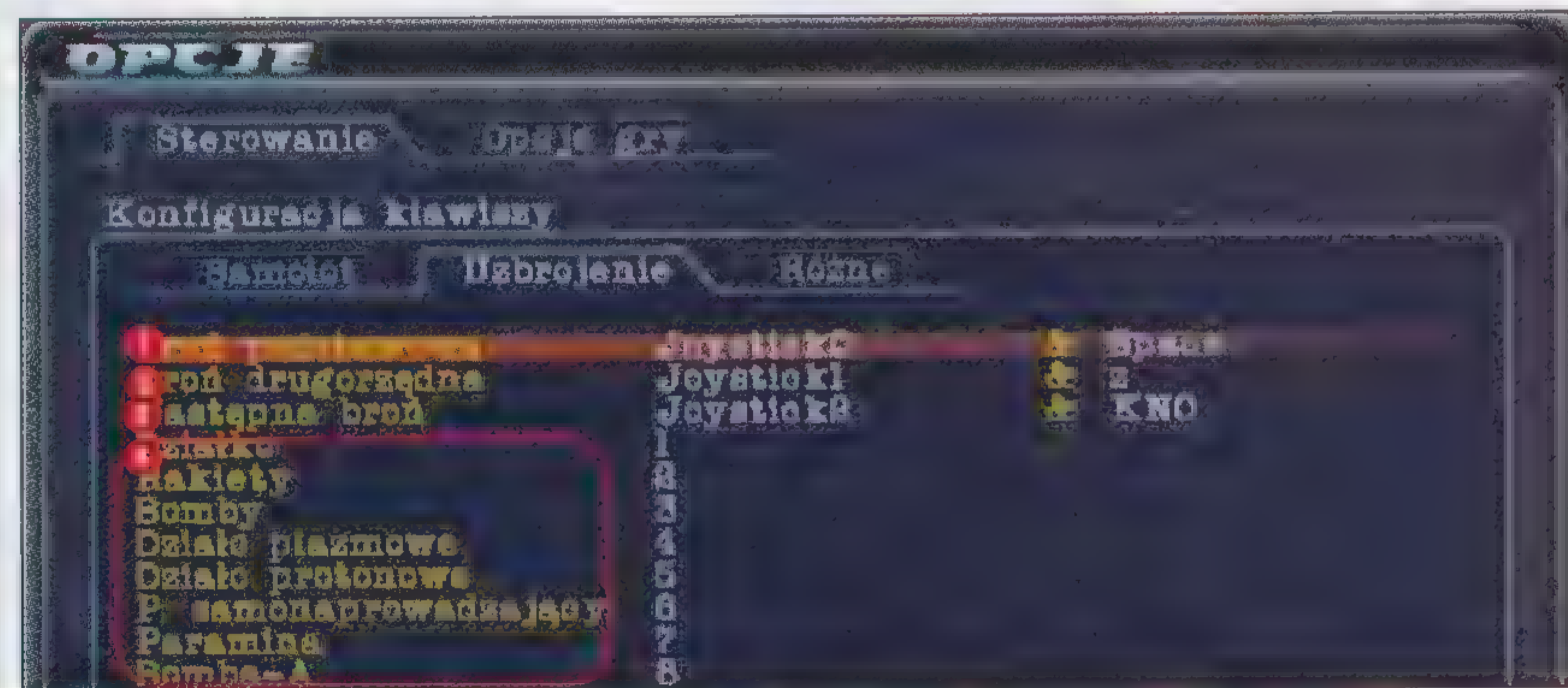
Broń drugorzędna

- 2** **Broń drugorzędna** – używamy broni dodatkowej (na przykład zrzucamy bomby)

Następna broń

- 3** **Następna broń** – przełączamy się na kolejny rodzaj uzbrojenia

Typy uzbrojenia – tutaj wybieramy rodzaj uzbrojenia, którego używamy



Airfix Dogfighter

Poznajemy sterowanie

Sterujemy funkcjami specjalnymi



Wiadomości

Wiadomość – wysyłamy komunikat tekstowy do innego gracza.



Pauza Wł./Wyt.

Pauza – zatrzymujemy i wznawiamy grę.



Informacje o misji

Informacje o misji – dowiadujemy się wszystkiego o czekającym nas zadaniu.



Widok do tyłu

Widok do tyłu – spoglądamy za siebie.



Przełączanie widoku

Przełączanie widoku – wybieramy kamerę, z której obserwujemy akcję.

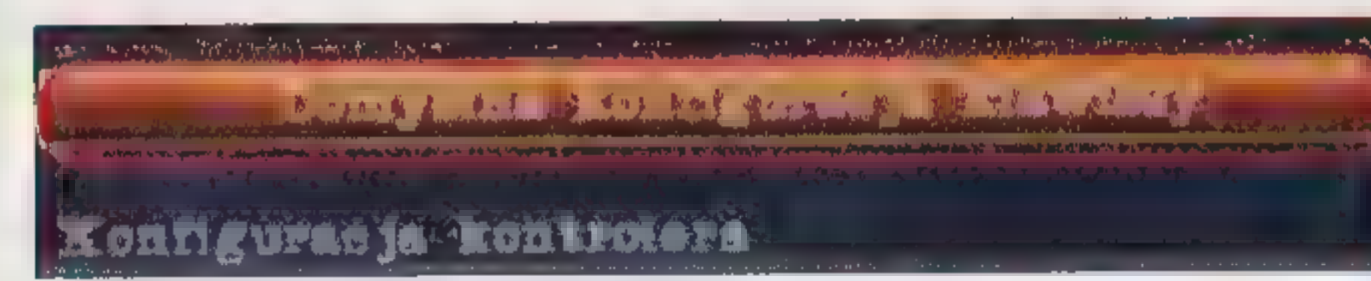
Zmieniamy ustawienia sterowania



1 By przypisać **wybraną funkcję** innemu klawiszowi, klikamy na nią. Pasek się rozjaśnia.



2 Teraz **naciśnij klawisz** (lub przycisk dżojstika), któremu chcemy przypisać wskazaną funkcję. Stary klawisz nadal działa (dopóki nie przypiszemy mu innej funkcji). Widzimy go tu.



3 Jeżeli chcemy przywrócić **standardowe ustawienia sterowania**, klikamy na przycisk.

Wybieramy kontroler

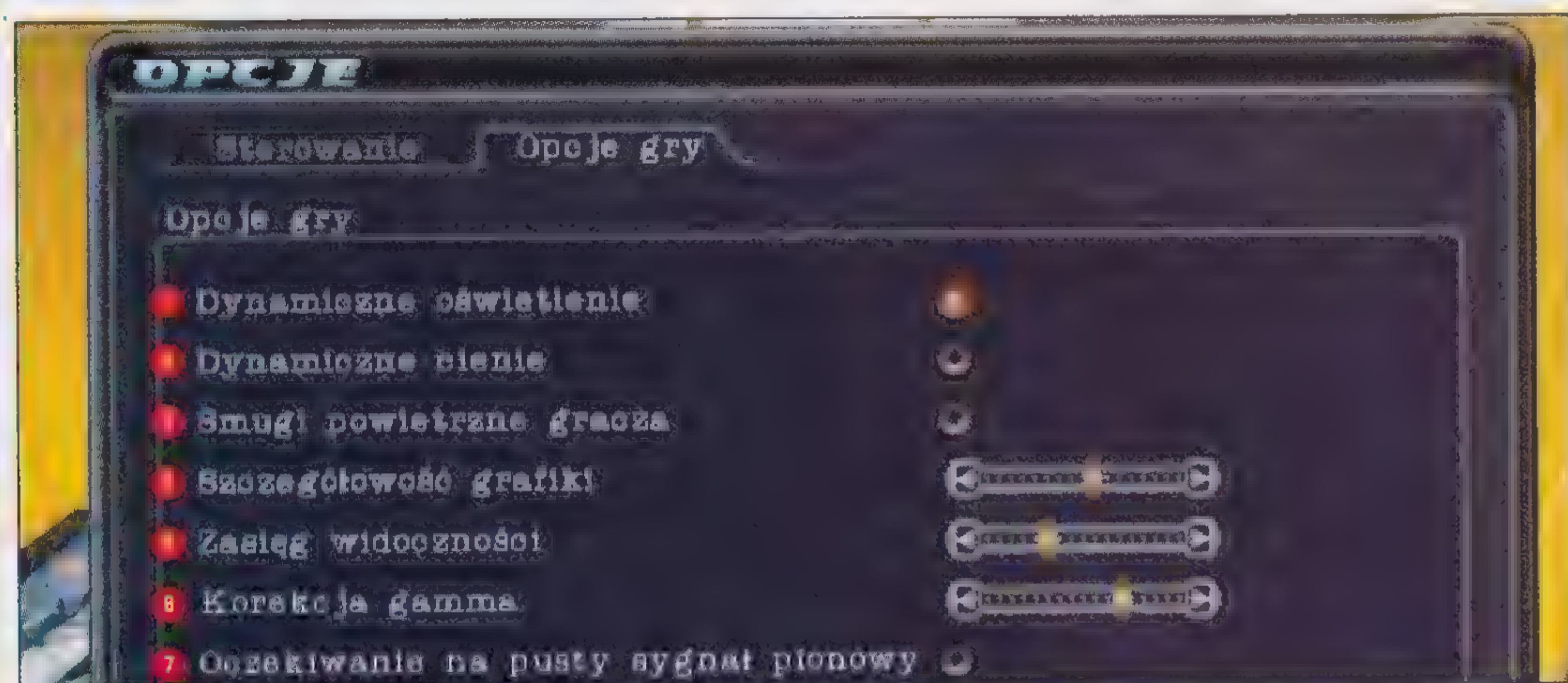


W czasie gry oprócz klawiatury wykorzystujemy mysz (w menu) i dżojstik (do sterowania samolotem). **GRY** zalecają przesunięcie suwaka czułości myszy maksymalnie w prawo. Jeśli bowiem wybrane jest standardowe ustawienie, kursor myszy porusza się bardzo wolno.

Jeżeli mamy dżojstik, klikamy na lampkę, aby włączyć obsługę tego kontrolera. Kierując dżojstikiem, sterujemy samolotem znacznie płynniej i z o wiele większą precyzją.

Dostosowujemy grafikę do możliwości naszego peceta

Klikamy na zakładkę **Opcje gry** w menu opcji (patrz ramka **konfigurujemy grę** na stronie 49). Zmieniamy ustawienia, klikając na lampki (zapalona oznacza opcję włączoną, zgaszona – wyłączoną). Część ustawień regulujemy suwakami. Pamiętajmy, że najważniejsza jest płynność animacji – inaczej trudno pokonać wroga.



- 1** **Dynamiczne oświetlenie** – wyłączamy efekty świetlne, gdy gra działa wolno
- 2** **Dynamiczne cienie** – obiekty rzucają cienie. Wyłączamy, jeśli gra działa wolno
- 3** **Smugi powietrzne** – nasz samolot zostawia za sobą smugi. Wyłączamy, jeśli gra działa wolno
- 4** **Szczegółowość grafiki** – ustalamy, jak dokładne są modele samolotów i innych obiektów występujących w grze. Dostosowujemy tę wartość do możliwości naszego peceta
- 5** **Zasięg widoczności** – wskazujemy, czy komputer wyświetla odległe obiekty. Jeżeli są one po-

- kazywane, widzimy wroga z daleka, ale na wolniejszych pecetach animacja jest mniej płynna
- 6** **Korekcja gamma** – na ciemnych monitorach zwiększamy w ten sposób jasność obrazu. Nie ma to wpływu na płynność grafiki, ale silnie rozjaśniony obraz traci na jakości
- 7** **Oczekiwanie na pusty sygnał pionowy** – wyłączenie tej opcji powoduje, że gra działa szybciej przy tej samej jakości grafiki.
Uwaga: Na niektórych komputerach po wyłączeniu tej opcji obraz wyświetla się nieprawidłowo. Jeśli tak się dzieje, włączamy ją.

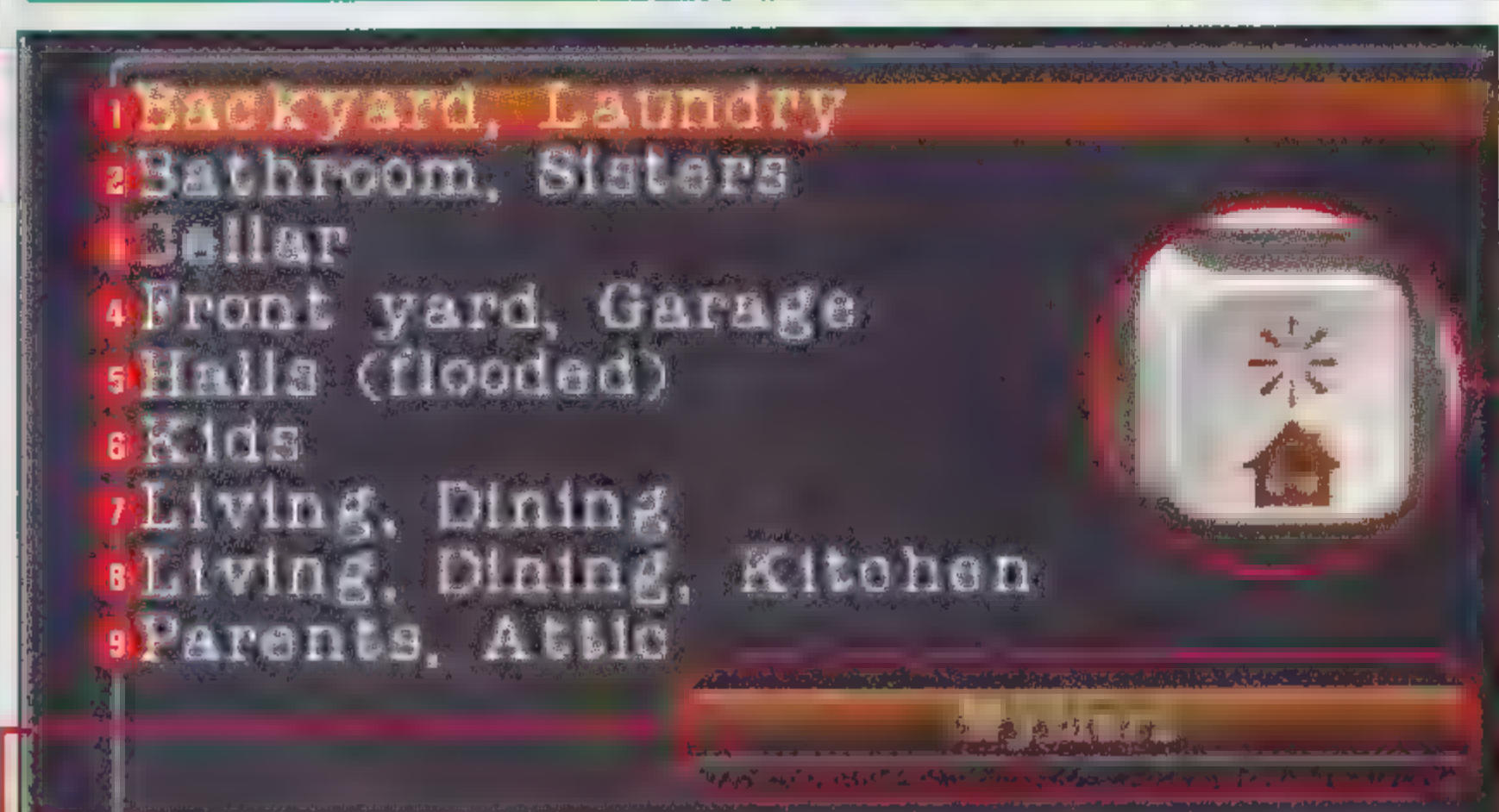
Tworzymy własny dom: obsługujemy menu edycji

Tworzymy własne wnętrza domów, które są naszymi polami podniebnych bitew. By zacząć edycję, klikamy na **mapę w menu głównym**. Własne plansze wykorzystujemy tylko w potyczkach sieciowych. **Uwaga:** Nie jest konieczna obecność innych osób w trakcie potyczki sieciowej. Gdy nie mamy z kim grać, włączamy grę sieciową w trybie serwera i walczymy z ustawionymi na planszy zabawkami sterowanymi przez komputer.

- 1** Tu wybieramy jeden z dwóch dostępnych kątów ustawienia kamery
- 2** Wybieramy jedną z dwóch możliwych pozycji kamery. Dostępne są następujące pozycje: bliska oraz odległa
- 3** Obracamy kamerę
- 4** Przechodzimy w tryb swobodnego rozglądania się po domu
- 5** Ustawiamy meble
- 6** Ustawiamy przedmioty
- 7** Ustawiamy pojazdy i konstrukcje specjalne, takie jak lotniska i fabryki
- 8** Wczytujemy gotowy plan bitwy z dysku (przygotowany przez nas lub dołączony do gry)
- 9** Zapisujemy plan na dysku
- 10** Wybieramy szkielet – zestaw pomieszczeń, z jakich składa się nasz dom – i zaczynamy zabudowę od nowa
- 11** Opuszczamy edytor planu
- 12** Przechodzimy na wyższe piętro (jeśli takie jest w wybranym domu)
- 13** Wyświetlamy plan i wybieramy pokój, który chcemy umeblować
- 14** Przechodzimy na niższe piętro (jeśli jest)



Tworzymy własny dom: wybieramy pokoje



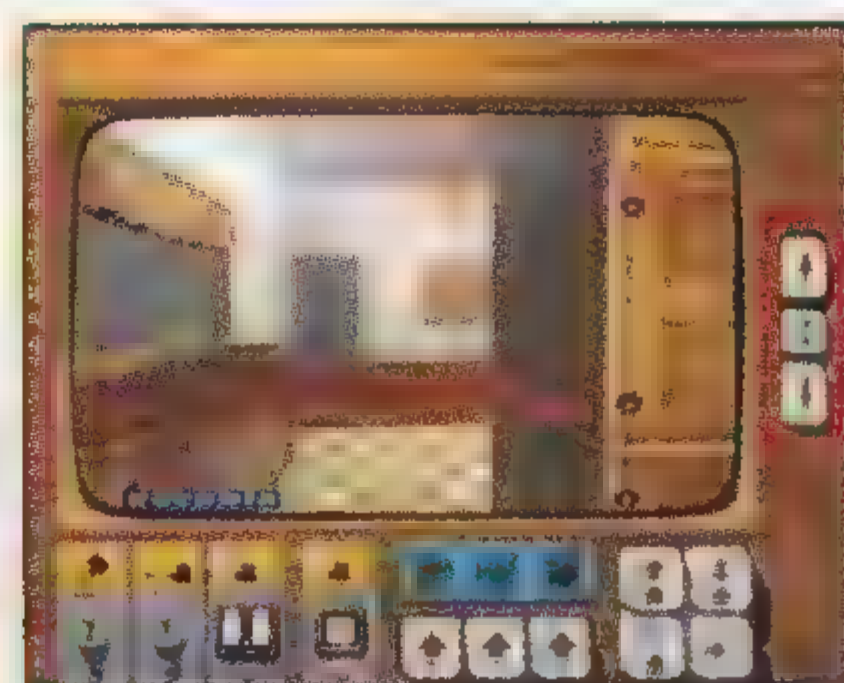
1 Zaczynamy od wybrania szkieletu domu. Do wyboru mamy kilka gotowych zestawów pomieszczeń. Nie daje się ich niestety zmieniać – dodajemy do nich jedynie umeblowanie i ozdoby. Po dokonaniu wyboru szkieletu domu klikamy na .

Oto lista zestawów pomieszczeń:

- 1 Podwórze za domem i pralnia 2 Łazienka i pokój siostry
- 3 Piwnica 4 Podwórze przed domem i garaż 5 Przedpokój (dwa piętra)
- 6 Pokój dziecienny 7 Pokój gościnny i jadalnia
- 8 Pokój gościnny, jadalnia i kuchnia 9 Pokój rodziców i strych.



2 Do rozglądania się używamy przełączników albo klikamy na guzik z kółkiem i przechodzimy w tryb swobodnego rozglądania się. Teraz przemieszczamy kamerę w żadaną stronę, ruszając myszą i przytrzymując jednocześnie jej prawy przycisk. Poruszamy się po planszy, przytrzymując prawy przycisk myszy i naciśkając klawisze .



3 Gdy klikamy na strzałki po prawej stronie ekranu, przełączamy się pomiędzy piętrami, o ile dostępne jest więcej niż jedno (zależy to od szkieletu, jaki wybraliśmy). Strzałki te nie działają więc w jednopiętrowych domach. Gdy sterujemy kamerą w trybie swobodnego rozglądania się, dowolnie przemieszczamy się pomiędzy piętrami.



4 Aby wybrać inny pokój, klikamy na guzik po prawej stronie ekranu. Pojawia się mapka. Klikamy na żądany pokój, ale pamiętamy, że tylko niektóre są dostępne (zależy to od szkieletu domu, który wybraliśmy). Klikamy poza domkiem, by wyjść na podwórze (jeśli jest dostępne) – nie jest ono wyraźnie oznaczone.

Tworzymy własny dom: ustawiamy przedmioty



1 Klikamy na przełącznik, który pokazuje interesujący nas rodzaj przedmiotu. Są to kolejno: meble, akcesoria oraz zabawki. Pojawia się menu wyboru przedmiotu.



2 Przedmioty pogrupowane są pod zakładkami. Wybieramy interesującą nas kategorię, a potem wskazujemy obiekt i klikamy na . Z wybranym przedmiotem wracamy do domu.



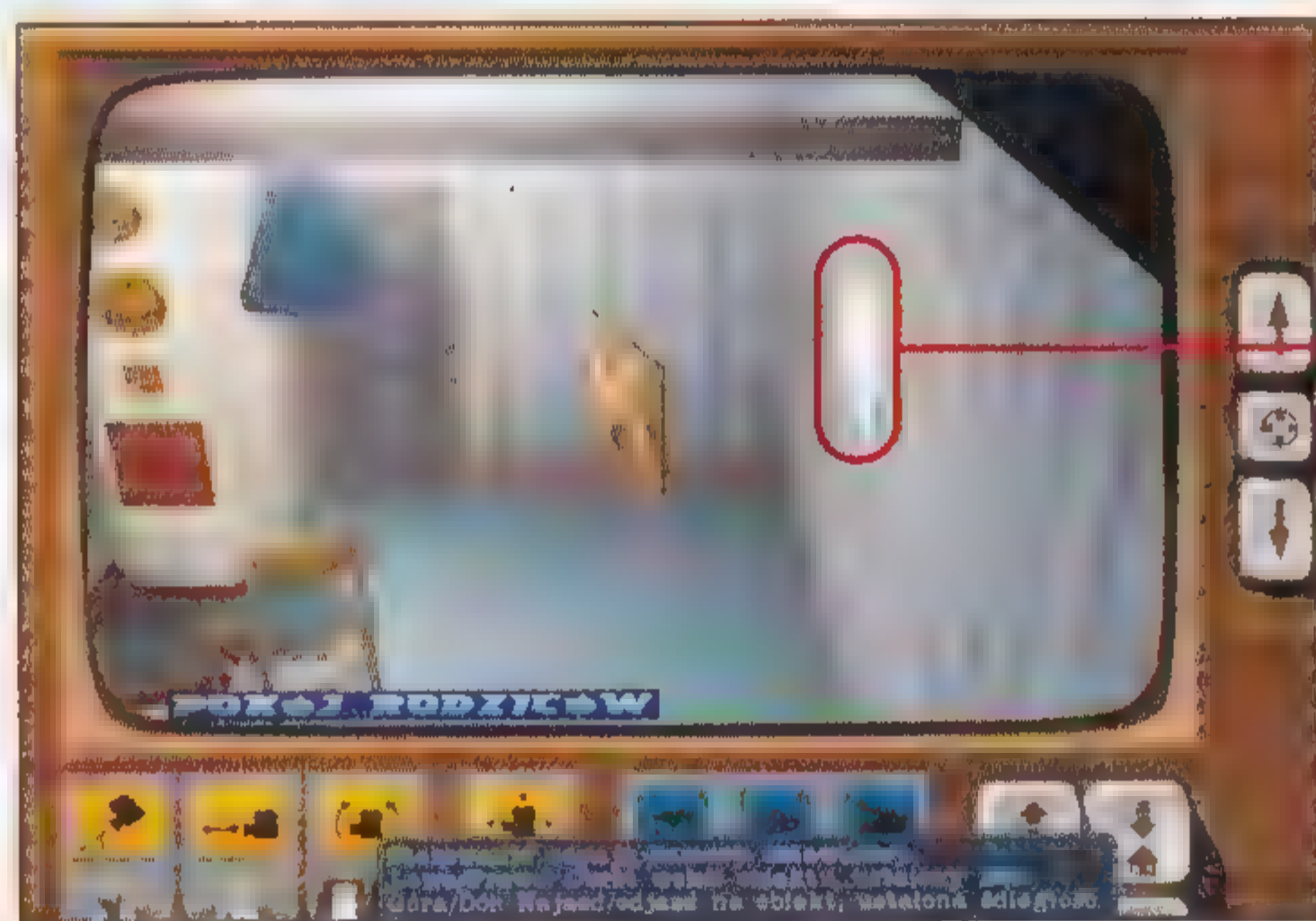
3 Do przesuwania przedmiotu nad planszą używamy myszy. Przedmiotu nie da się wynieść poza granice pomieszczenia ani nasunąć go na inne obiekty stojące na planszy.



4 Naciskamy i przytrzymujemy prawy przycisk myszy i ruchami myszy na boki obracamy przedmiot, a ruchami w górę i w dół podnosimy go i opuszczamy.



5 Cień pod przedmiotem wskazuje miejsce, w którym opadnie on, gdy go puścimy. Klikamy, aby upuścić przedmiot. **Uwaga:** Jeśli przedmiot świeci na czerwono, oznacza to, że nie da się go położyć we wskazanym miejscu.



6 Inaczej wygląda przytwierdzanie przedmiotów do ścian (na przykład półek i obrazów). Obiekty tego typu rzucają cień na ściany – gdy klikamy, przedmiot przylepia się we wskazanym miejscu. Zawsze przylega całą powierzchnią do ściany.



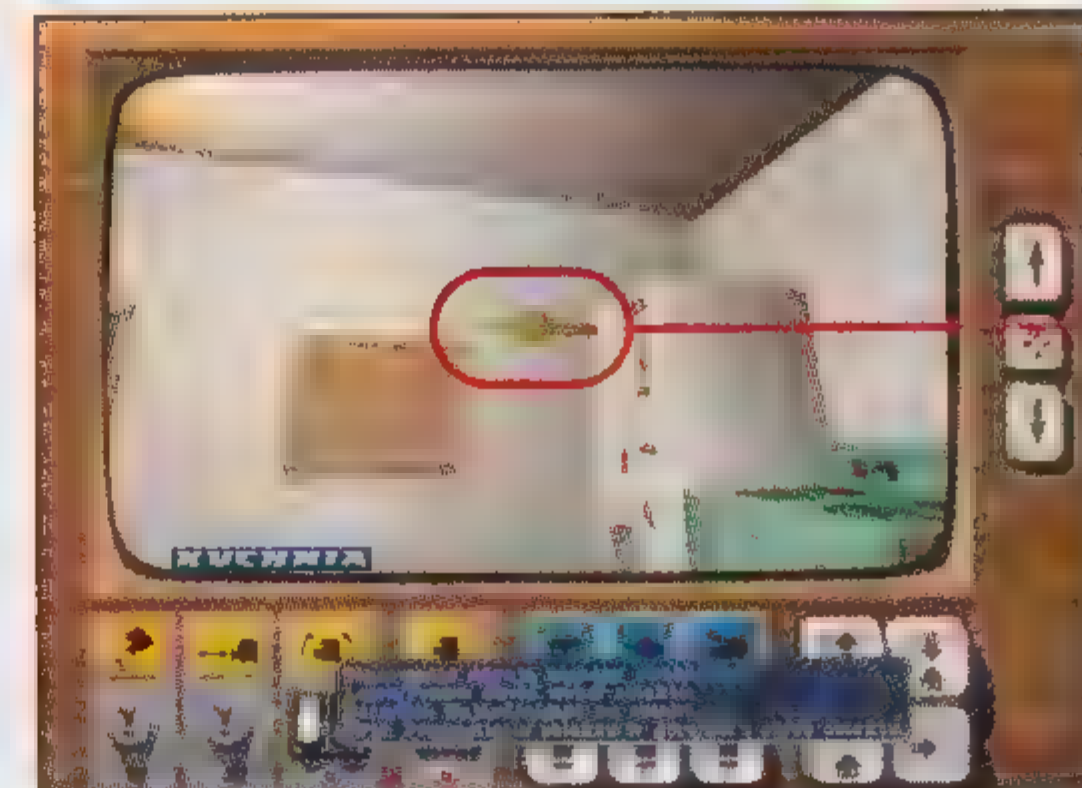
7 Jeśli nie podoba nam się pozycja ustawionego przedmiotu, klikamy na niego i w ten sposób chwytny. Teraz kontrolujemy go tak samo, jak nowo stawiane przedmioty. Aby usunąć wybrany obiekt, naciskamy klawisz .



8 Klikamy na drzwi i ustalamy, czy są zamknięte, a jeśli tak, to czy potrzebny jest klucz do ich otwarcia (odpowiedni klucz wyciągamy z grupy **Zabawki** i kładziemy na planszy). **Uwaga:** Większość drzwi na planszach to ozdoby i nie dają się one otwierać.



9 Ustalamy też, czy światło w pokoju ma być zapalone czy zgaszone. W tym celu klikamy na ścienne przełączniki (zwykle są obok drzwi) lub bezpośrednio na lampy pod sufitem. Aby odsłonić lub zamknąć żaluzje, klikamy na ich zatrzask.



10 Przed zakończeniem pracy ustalamy miejsce, z którego startuje samolot gracza. Otwieramy grupę **Zabawki**, a w niej zakładkę **Specjalne**. Z listy bierzemy przedmiot **Pozycja startowa gracza**, po czym ustawiamy w żdanym miejscu strzałkę.



11 Jeśli jesteśmy zadowoleni z naszego dzieła, zapisujemy planszę. Wpisujemy jej nazwę i zatwierdzamy wybór, klikając na . Jeżeli chcemy zapisać nowy plan na miejsce starego, klikamy na jego nazwę, a gra prosi o potwierdzenie zapisu.

Airfix Dogfighter

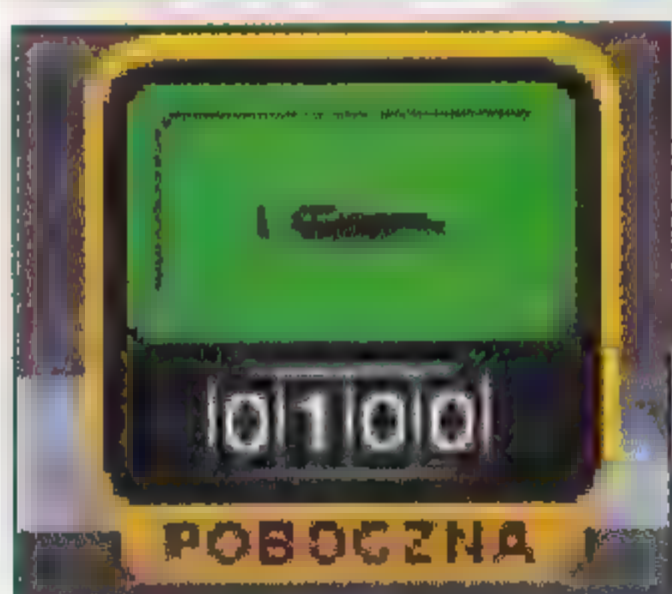
Ozdabiamy model do gry wieloosobowej

W tym polu ● tworzymy kalkomanie, którymi ozdabiamy samolot. Klikając na przyciski 1 sprawdzamy, jak kalkomania będzie wyglądała na samolocie, jeżeli umieścimy ją na skrzydłach, pod skrzydłami albo na ogonie. **Uwaga:** Umieszczenie kalkomanii na samolocie nie powoduje, że będzie on nią ozdobiony w grze samotnej. Kalkomanie są widoczne tylko na samolotach wykorzystywanych w grze wieloosobowej.

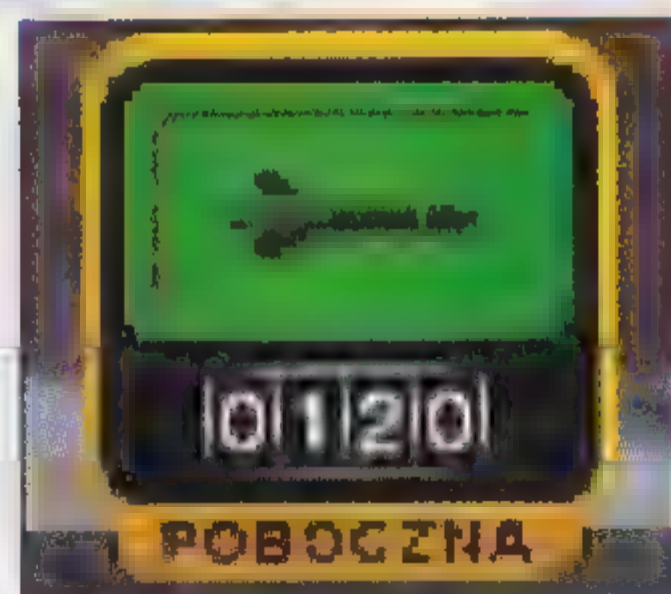


- 1 Wybieramy jedno z trzech miejsc na kalkomanie i oglądamy samolot
- 2 Kopiujemy kalkomanie ze wskazanego miejsca
- 3 Przyklejamy kalkomanie we wskazanym miejscu na samolocie
- 4 Usuwanie kalkomanie ze wskazanego miejsca na samolocie
- 5 Przełączamy się pomiędzy ogólnym widokiem samolotu a zbliżeniem jego wskazanej części
- 6 Wybieramy, na jakim modelu samolotu oglądamy nasze kalkomanie
- 7 Wybieramy kamuflaż
- 8 Okno podglądu wybranego samolotu z naklejonymi kalkomaniami
- 9 Stawiamy pojedyncze kropki
- 10 Rysujemy linię
- 11 Wypełniamy obszar
- 12 Gumka do wycierania
- 13 Rysujemy okręgi
- 14 Rysujemy prostokąty
- 15 Cofamy ostatnio dokonaną zmianę
- 16 Zaczynamy od nowa (czyścimy całe pole edycji)
- 17 Wybieramy kolor. **Uwaga:** Czarny kolor nie oznacza koloru tła. Dlatego jeśli chcemy zamazać nieudany element rysunku, używamy gumki.
- 18 Odczytujemy kalkomanie z dysku (jest kilkanaście gotowych wzorów)
- 19 Zapisujemy gotową kalkomanie na dysku
- 20 Opuszczamy edytor kalkomanii (gra prosi o potwierdzenie zapisu)

Używamy uzbrojenia dodatkowego



Działo to świetna broń do niszczenia wszelkich celów powietrznych.



Rakiety są silne, ale powolne. Nadają się przeciwko artylerii.



Bomby to bardzo skuteczna broń przeciwko celom naziemnym.



Z **działa plazmowego** strzela błyskawica, która skacze między celami.



Działo protonowe generuje promień energii, który niemal natychmiast strąca wroga.



Pociski samonaprowadzające po wystrzeleniu podążają za wskazanym przy strzale celem.

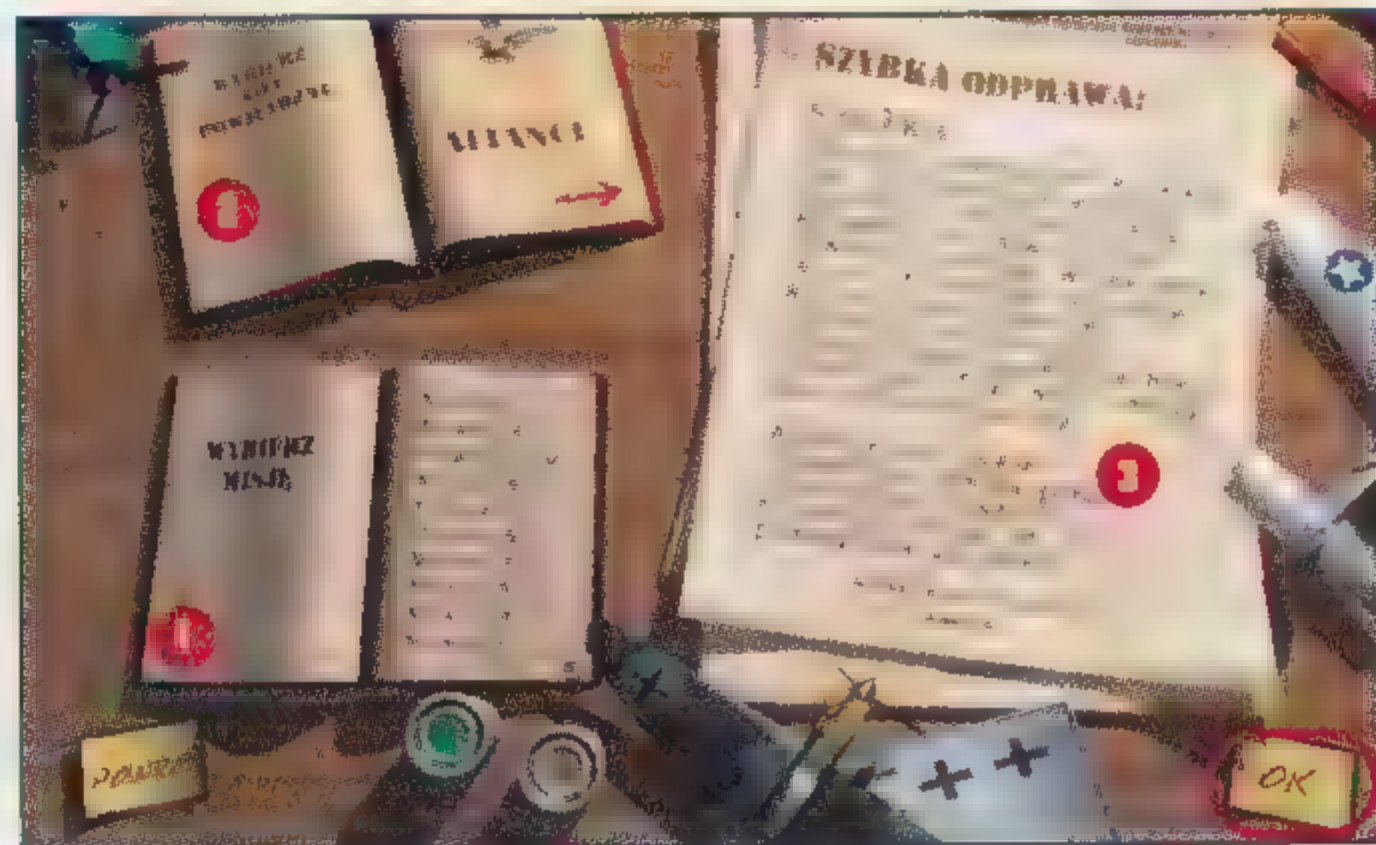


Paramina po wyrzuceniu wisi na spadochronie w powietrzu, aż ktoś na nią wpada.

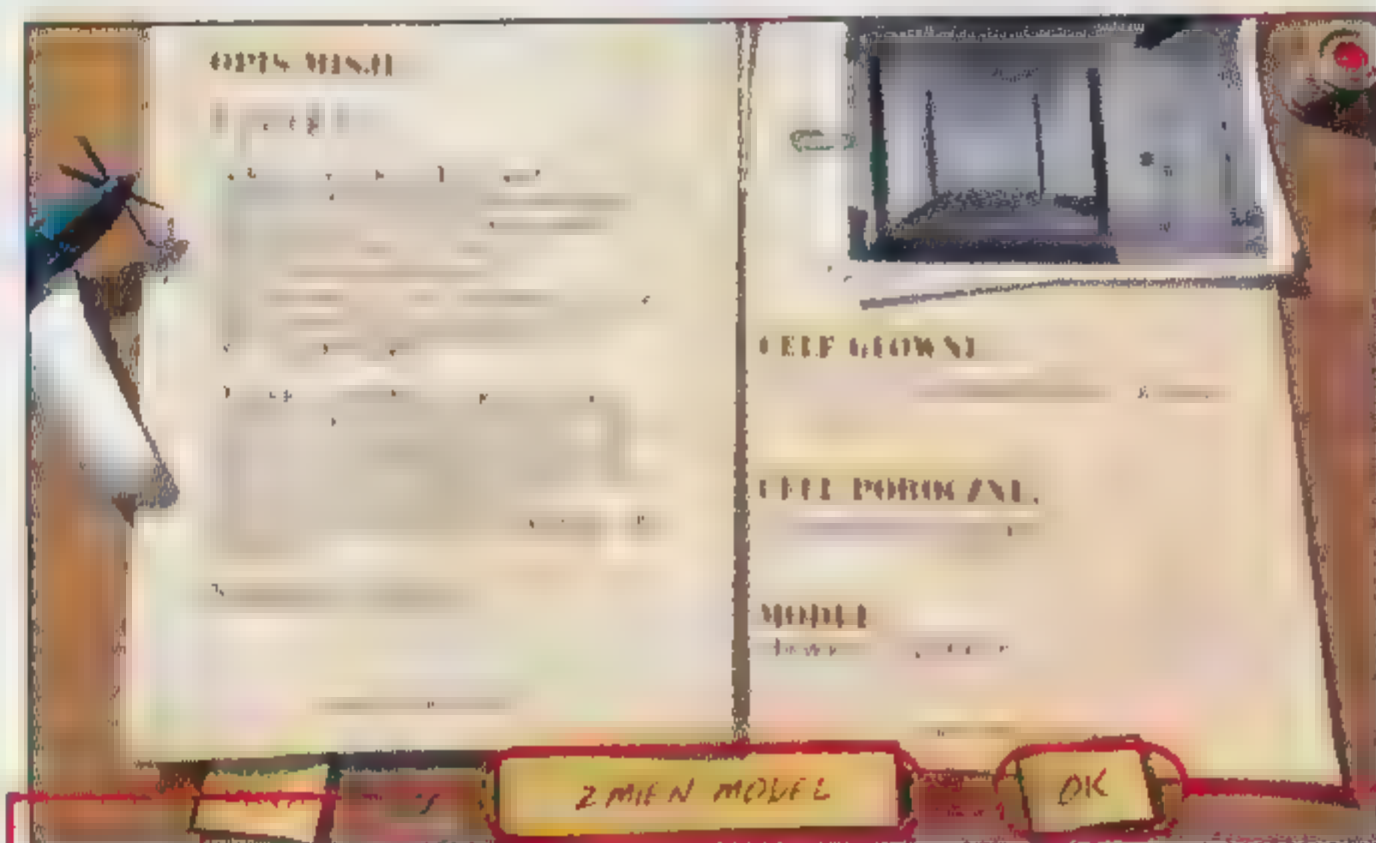


Bomba-A jest groźną bronią o olbrzymiej sile i bardzo obszernym polu rażenia.

Rozpoczynamy kampanię



Klikamy na książkę 1, aby wybrać misję. Wykonanie danej misji daje nam dostęp do następnej. Misje dla obu stron konfliktu są rozliczane oddzielnie. By zagrać po innej stronie, klikamy na książkę 2. Czytamy treść zadania 3 i idziemy dalej 4.



Czytamy dokładny opis zadania i wybieramy model samolotu 5. Liczba dostępnych modeli rośnie w miarę postępów w grze. Klikamy na 6.



Podczas wyboru samolotu zapoznawamy się nie tylko z parametrami zabawki z gry, ale także dowiadujemy się o historii pierwowzoru wybranej maszyny 7. Klikając na przycisk 8, oglądamy informacje o uzbrojeniu. W tym jednak wypadku nie chodzi o uzbrojenie maszyn historycznych, lecz zabawek (dla wszystkich modeli jest ono takie samo).

Stosujemy tajne sztuczki

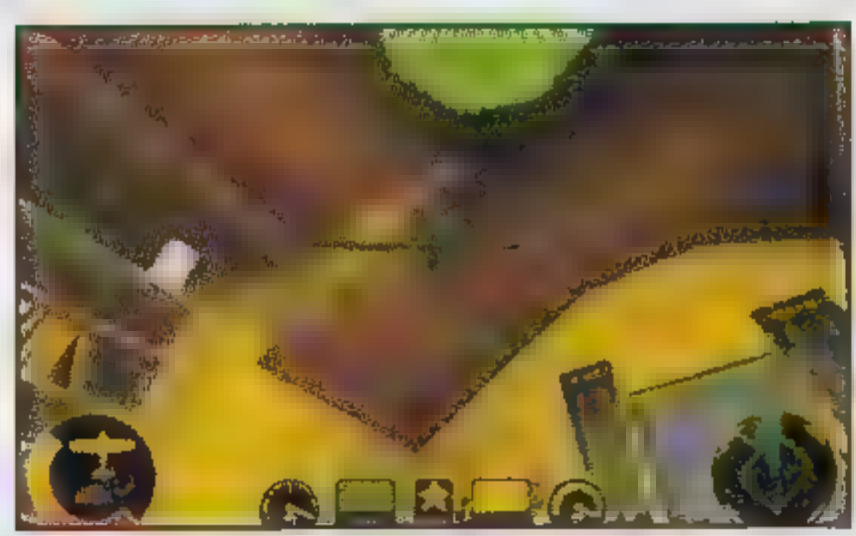
Gdy nie damy sobie rady, pomagają nam **tajne kody**. Wpisujemy je podczas gry. Ponowne wpisanie tego samego kodu wyłącza jego działanie.

kod	działanie
Hybris	nieśmiertelność
Hefajstos	pełne uzbrojenie
Athena	maksymalny poziom techniczny uzbrojenia
Admiral	wszystkie medale
Autopilot	włączamy autopilota
Racerwagen	jeździmy samochodem (nie da się wyłączyć kodu – by latać samolotem, zaczynamy misję od nowa)
Slomo	spowolnienie czasu
Hades	przegrywamy misję
Prometheus	ten kod wpisujemy na ekranie z listą misji, by uzyskać dostęp do wszystkich scenariuszy

Piętnaście dobrych rad dla wielkich pilotów małych modeli



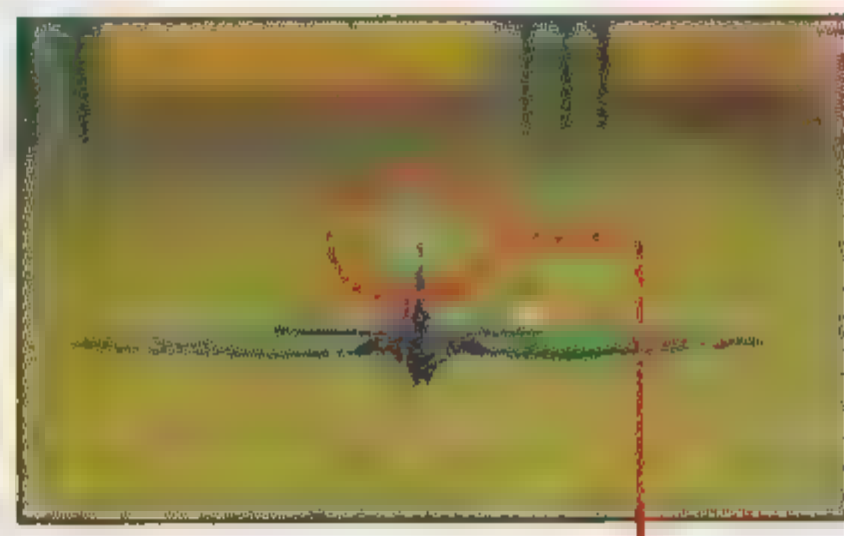
1 Aby wystartować, włączamy silnik, naciskając klawisz [D]. Dalsze naciskanie [D] przyspiesza obroty śmigła i tym samym zwiększa szybkość samolotu. Aby zwolnić obroty, naciskamy [C].



2 Podnosimy nos, naciskając [↑] dzięki czemu odrywamy się od ziemi i wznosimy. Gdy osiągamy żądaną wysokość, wyrównujemy lot, wciskając [↓]. Jeśli trzymamy go dłużej, nos idzie w dół i zniżamy lot.



3 Warto zauważyć, że nasz samolot nawet przy zerowej prędkości trzyma się w powietrzu. Skracamy, naciskając klawisze [←][→]. Podczas zwrotów samolot lekko się przechyla i traci wysokość.



4 Kółko przed nami to celownik. Gdy mamy na nim cel, strzelamy z karabinów, naciskając klawisz Spacji. lub z broni dodatkowej, naciskając [Z]. Jeśli nie wybraliśmy broni dodatkowej, używamy bomb.



5 Celownik sam zatrzymuje się na niektórych obiektach (przełączniki, wrogości), co ułatwia strzelanie: nawet gdy wróg ucieka na bok, nasze pociski wciąż w niego trafiają.



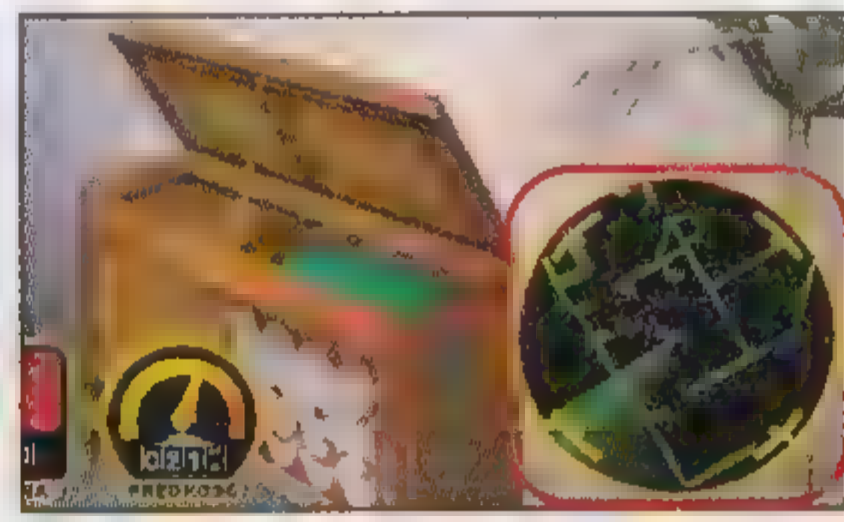
6 Aby przetrwać, zbieramy przedmioty. Kanistry dodają benzyny, brązowe pudła – amunicji, a narzędzia naprawiają samolot. Farby i klej to premie punktowe.



7 Jeśli dopuszczamy do całkowitego opróżnienia się baku, samolot nadal lata, ale bardzo powoli – jeśli w okolicy są przeciwnicy, szybko nas zestrzelują.



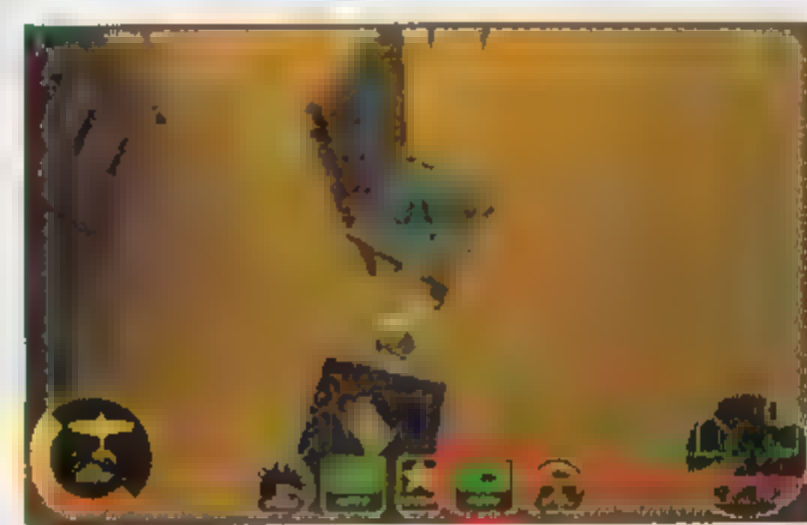
8 Jeśli tracimy całą amunicję do karabinów, te nadal strzelają, ale pojedynczymi pociskami. Staramy się wtedy rozbić dzbanek, gdzie być może jest schowana amunicja.



9 Orientację ułatwia nam radar. Czerwone kropki to wrogowie, zielone – sojusznicy, a żółte – pociski. Niebieskie to premie do zebrania, te ważniejsze mają pulsującą otoczkę.



10 Na szafkach i w kątach znajdujemy pakiety uzbrojenia i gwiazdki (alianci) lub żelazne krzyże (Oś). Podnoszą one poziom technologicznej broni.



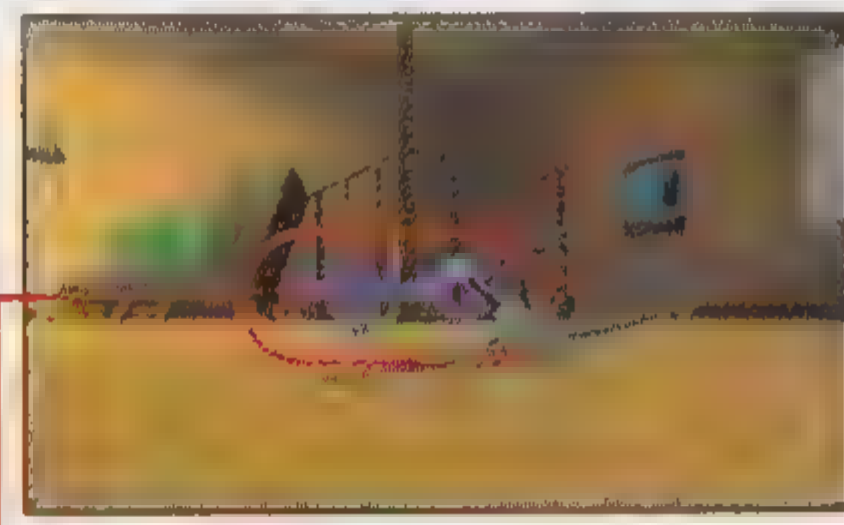
11 Bomby to specjalny rodzaj uzbrojenia. Aby skutecznie ich użyć, przełączamy się klawiszem [F11] na widok z góry. Spuszczamy bomby klawiszem [Z].



12 Na półkach stoją wazon i inne tłukące się przedmioty. Strzelamy w nie, aby zdobyć ukryte przedmioty, na przykład regenerujące pancierz lub napełniające bak.



13 Strzałami nie tylko niszczymy. Strzelając w drzwi otwieramy je lub zamykamy, zaś strzałem w przełącznik na ścianie gasimy i zapalamy światło w pokoju.



14 Nie każde drzwi otwierają się po strzeleniu w nie. Część wymaga znalezienia klucza we właściwym kolorze. Klucze często są ukryte we wrogich jednostkach.



15 Po wykonaniu wyznaczonych nam zadań (celów pobocznych też – mimo nazwy są obowiązkowe!) wracamy na nasze lotnisko. Gra podlicza naszą punktację.

PRZEWODNIK

Wygrywamy pierwsze misje aliantów



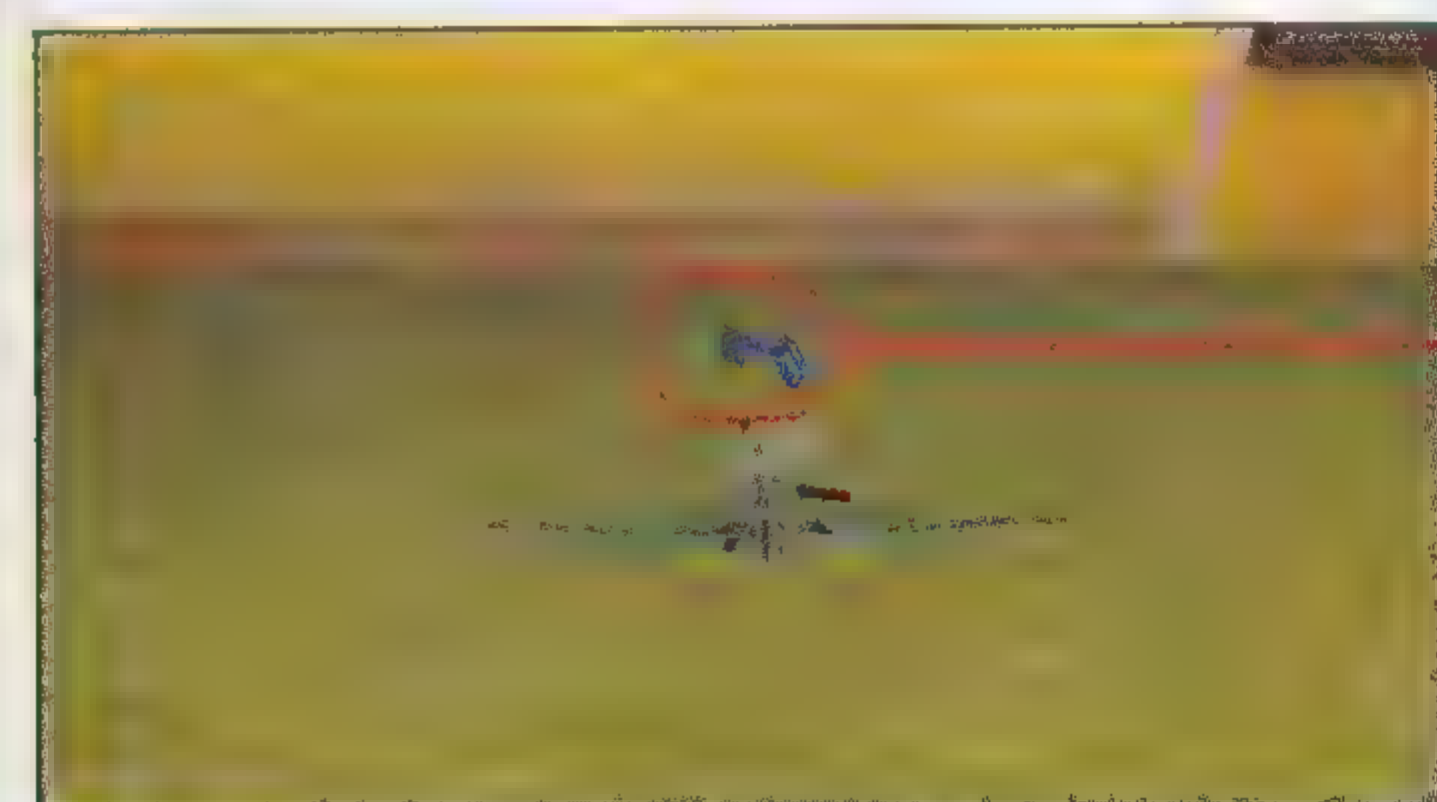
1 Zbieramy sześć kolejnych przedmiotów. Ich znalezienie jest proste, jeśli korzystamy z radaru. Szukane przedmioty otoczone są pulsującą obwódką. Potem dostajemy rozkaz zgłoszenia światła.



2 Strzelamy w przełącznik. Z ziemi zabieramy klucz. Niszczymy trzy czołgi stojące w holu (czerwone punkty na radarze). Potem zabieramy ze stołu pociski i niszczymy samolot. Wracamy na lotnisko.



3 Druga misja. Tym razem otworzenie drzwi do holu jest prostsze – strzelamy w nie. Zanim to robimy, zbieramy rozrzucone po pokoju dobra. Zbijamy kryształ i ujawniamy niespodzianki.



4 W holu zostajemy zaatakowani przez dwa samoloty. Niszczymy je (jeśli chcemy, próbujemy rozdzielić wrogów drzwiami lub wykorzystujemy obronę przeciwlotniczą z naszego pokoju). Ze szczątków samolotu wroga wypada klucz.



5 Pokój rodziców stoi otworem, ale jest silnie broniony. Niszczymy czołgi stojące na krzesłach przed wejściem. Wykorzystujemy do tego bomby. W pokoju rozprawiamy się z fortecą na biurku (za pomocą rakiet) oraz z czołgami na podłodze.



6 Strzelamy w oba skrzydła drzwi do kominka, tak, by był otwarty na oścież. W środku są szukane schematy. Bronią ich czołgi, które niszczymy z zewnątrz, bo w kominku trudno manewrować. Zabieramy zdobycz i wracamy na nasze lotnisko.

Heroes of Might and Magic IV

Gra strategiczna na PC | Dzięki poradnikowi **GIER** szybko poznajemy nowy świat mocy i magii oraz pokonujemy wrogów w walce o władzę

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry

Zgodnie z założeniami wybranego scenariusza lub kampanii naszym celem jest zazwyczaj pokonanie wskazanych wrogów. Aby tego dokonać, szkolimy armię. Nasz bohater zbiera surowce oraz złoto potrzebne do rozwoju miast, rekrutuje wojska i zdobywa dla siebie czary, eliksiry, umiejętności i magiczne przedmioty.

W niektórych scenariuszach sami decydujemy, z jakiego miasta pochodzi bohater i jaką podstawową szkołę magii wykorzystuje. W grze występuje sześć typów miast: Nekropolis związane z magią Śmierci, Przystań, czyli miasto Życia, Akademia poświęcona Ładowi, Azyl – miasto Chaosu, Rezerwat – ostoja Natury i pozbawiona magii Twierdza.



Tytan to potężna istota groźna nawet dla doświadczonych herosów

Rozpoczynamy zabawę

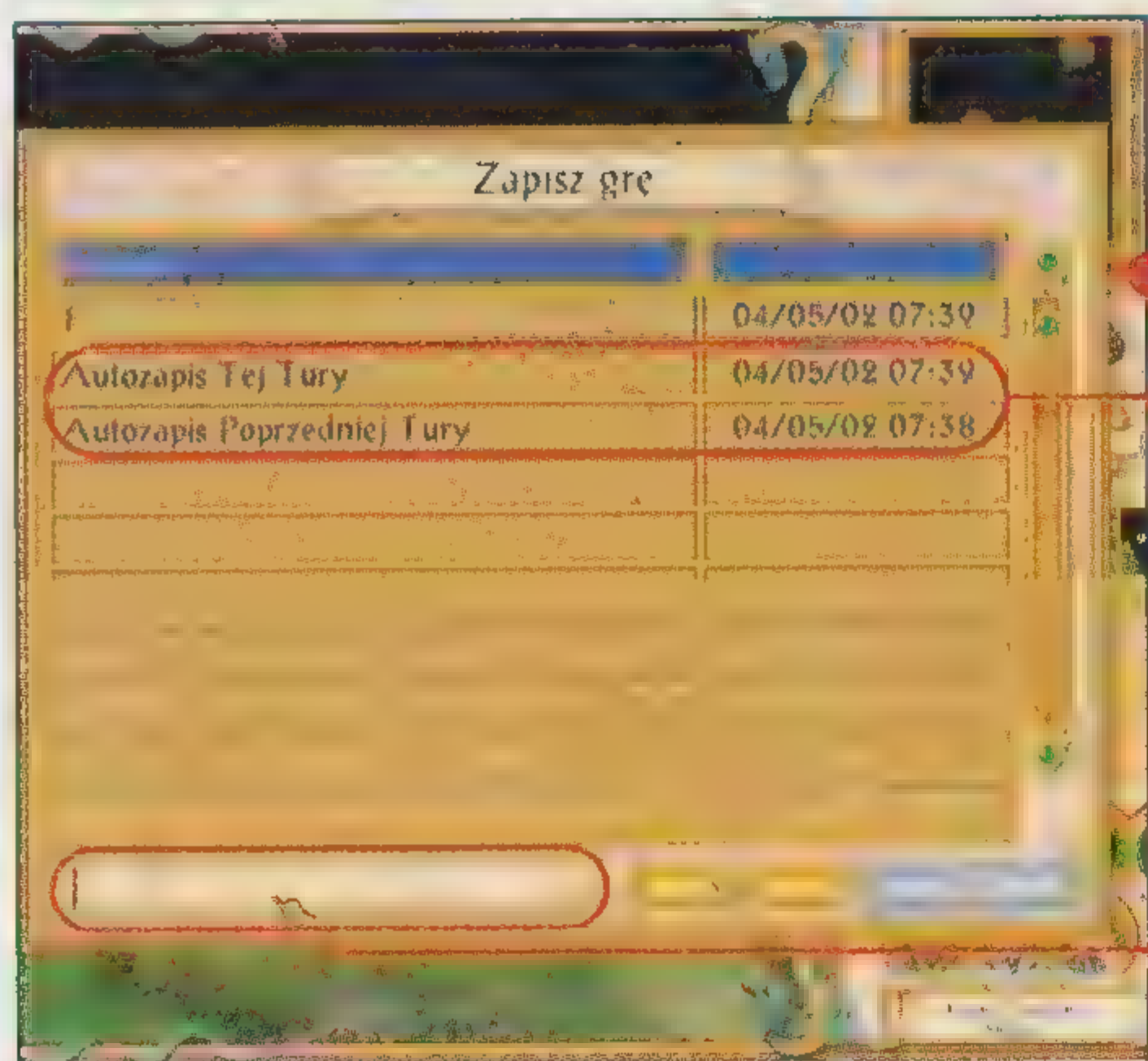


1 Klikamy na **nowa gra** **1**. Jeśli nie znamy serii Heroes of Might and Magic, klikamy na **2**. W innym wypadku zaczynamy kampanię **3** albo jeden z 31 scenariuszy **4**.



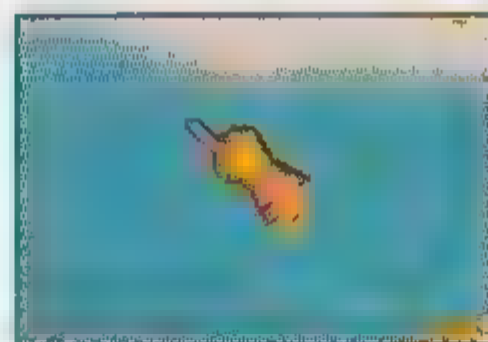
2 Gdy wybieramy jeden ze scenariuszy, zapoznajemy się z jego celem **5**. Jeśli to możliwe, decydujemy o barwach naszej armii i charakterze głównego bohatera **6**. Następnie decydujemy, czy strażnicy skarbów mają się poruszać (atakują nas, gdy podchodzimy za blisko) czy też pozostawać na swoich stanowiskach **7**. Wybieramy poziom trudności **8** i zatwierdzamy naszą decyzję, klikając na **9**. Jeśli chcemy wybrać inny scenariusz, klikamy na ikonę **10** i wracamy do okna wyboru misji.

Zapisujemy i wczytujemy stan gry



W menu systemowym klikamy na **Wczytaj grę** albo na **Zapisz grę**. Pojawia się okno **1**, w którym widzimy dokonane przez nas zapisy i automatyczne zapisy dokonywane przez grę na początku każdej tury **2**. Dostępny jest zapis bieżący i poprzedni. Przy zapisywaniu stanu gry tworzymy nowy zapis **3**, podając nazwę, lub wybieramy już istniejący, by go zastąpić.

Wskaźniki myszy na mapie głównej



Dłoń w rękawicy znaczy, że do tego miejsca nie da się dotrzeć.



Skaczący koń sygnalizuje miejsce, w którym jest coś interesującego.



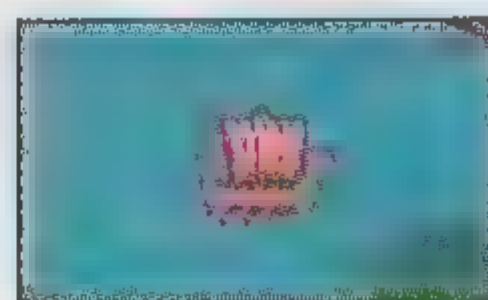
Koń pojawia się w tych miejscach, do których daje się dojść.



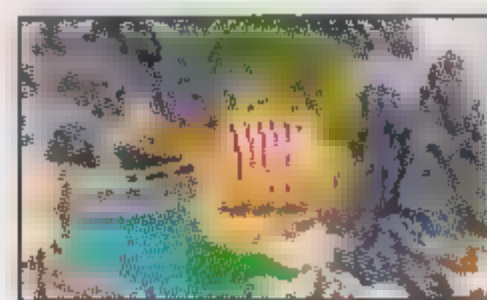
Strzałki oznaczają połączenie armii lub wejście na pokład statku.



Dwa skrzyżowane miecze oznaczają atak.



Okręt z niebieską obwódką: tam da się dopłynąć.



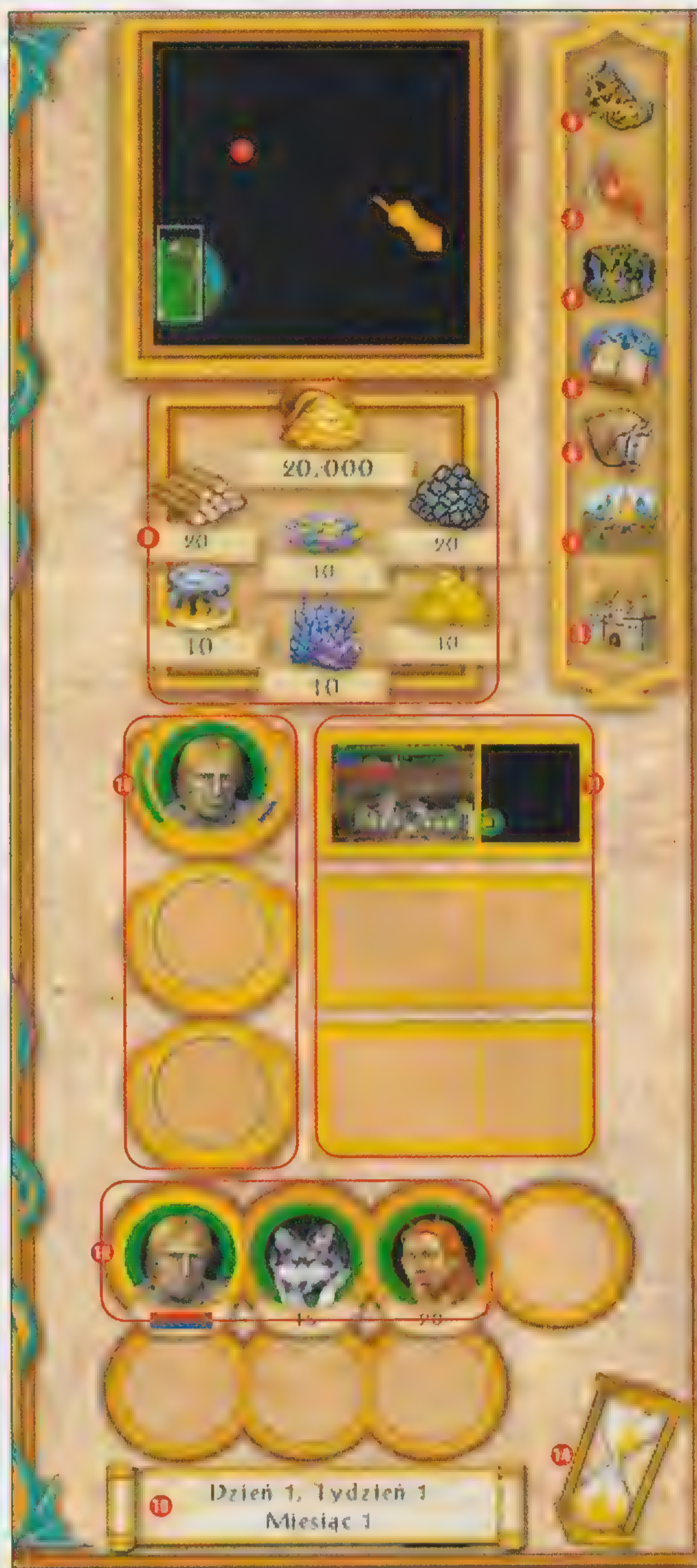
Okręt z żółtą obwódką: to miejsce badamy ze statku.



Kotwica – tu wyladowujemy armię na brzeg.

Odczytujemy informacje wyświetlane na ekranie w czasie gry

Ekran przygody – oglądamy go najczęściej



Oto ekran, jaki widzimy po wybraniu średniej rozdzielczości, czyli 1024 na 768 pikseli. Im wyższa rozdzielczość, tym więcej opcji z menu gry jest widocznych na ekranie przygody. **Uwaga:** Jeśli wybieramy wyższą rozdzielczość, ikony i portrety bohaterów są spłaszczone.

- 1 **minimapa** całej krainy, w której gramy
- 2 **menu systemowe** zawiera opcje: nowy scenariusz, nowa kampania, wczytaj grę, zapisz grę, rozpocznij grę od nowa, menu gry, a także różne ustawienia programu
- 3 **menu gry** zawiera następujące opcje: informacje o scenariuszu, przegląd królestwa, spis zadań, targowisko, gildia złodziei, handel, podgląd świata, oglądanie zagadki, odkopanie skarbu, przeglądanie karawan, powtórzenie tury
- 4 **widok podziemi/widok powierzchni**
- 5 **księga zaklęć** aktywnego bohatera
- 6 **ruch armii**
- 7 **targowisko**
- 8 **przegląd królestwa**
- 9 **liczba i rodzaje** posiadanych przez nas surowców
- 10 **posiadane armie**
- 11 **kontrolowane miasta** – klikamy dwa razy na okno miasta, aby do niego wejść
- 12 **skład wskazanej armii**
- 13 **dzień, tydzień i miesiąc** czasu gry
- 14 **kończymy turę**

Menu bitwy – pojawia się w czasie walki



Księga czarów aktywnej jednostki wojskowej lub bohatera służy do rzucania zaklęć.



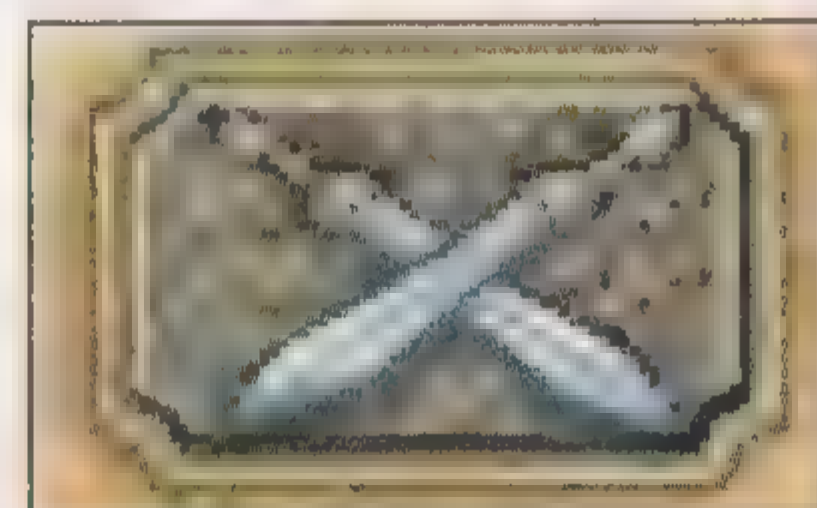
Obrona – jednostka rezygnuje z akcji i dostaje premię do obrony (+25 procent).



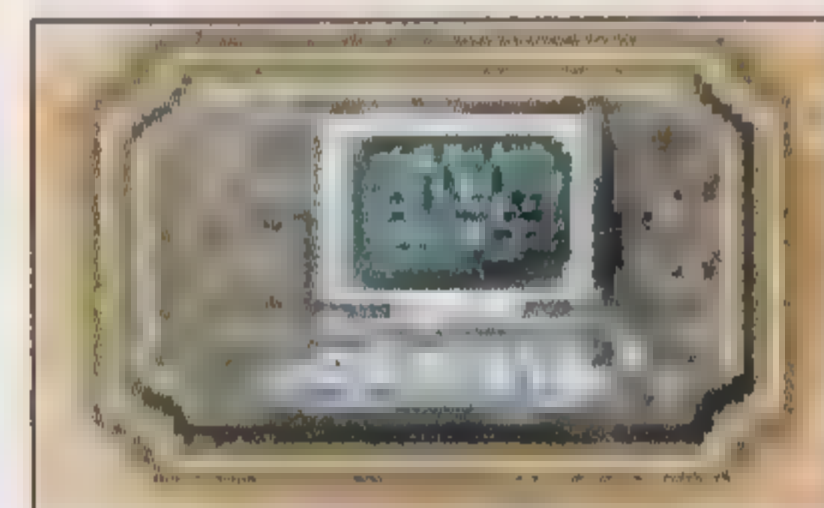
Czekaj – oddział odkłada swą akcję na koniec rundy.



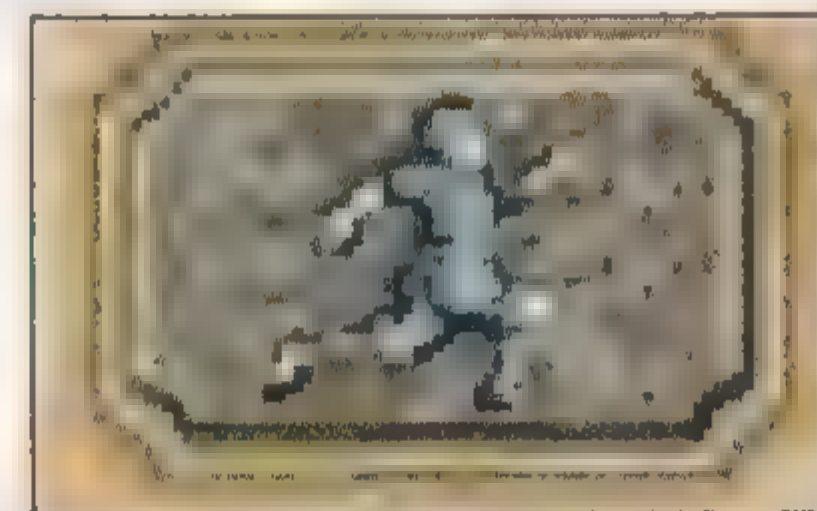
Akcja – wybieramy, czy oddział strzela czy walczy wręcz.



Automatyczna bitwa – komputer sam rozgrywa starcie.



Menu – opcje bitwy, dźwięk, odczyt i zapis stanu gry.



Ucieczka – bohater ucieka do najbliższego miasta, ale traciemy wszystkie jednostki.



Kapitulacja – próba przekupienia wroga, by zgodził się na ucieczkę całej armii do miasta.

Ekran miasta – zarządzamy na nim gospodarką, wnosimy nowe budowle i rekrutujemy wojska

- 1 ogólny widok budynków miasta. Korzystamy z nich, klikając na nie
- 2 przejście do innych miast. Żółty znaczek oznacza, że miasto było już rozbudowane w tej turze

- 3 istoty, które w danej chwili czekają na rekrutację
- 4 wyprowadzamy armię z garnizonu na mapę przygody
- 5 wprowadzamy armię do miasta

- 6 skład garnizonu miejskiego
- 7 armia wizytująca miasto
- 8 posiadane surowce
- 9 menu miasta – tu kupujemy budynki, rekrutujemy istoty, uczymy

bohaterów zaklęć, kupujemy im ekwipunek, sprawdzamy listę więźniów, wybieramy zarządcę miasta, wymieniamy surowce i zarządzamy karawanami



Rozwijamy nasze miasto



1 W menu miasta klikamy na **kup budynki**. Obiekty oznaczone na zielono daje się wznieść. Budujemy tylko po jednym rodzaju siedzib istot II, III i IV poziomu. Budynki oznaczone na żółto mamy, szarych nie da się zbudować, a do budowy czerwonych brakuje nam surowców lub innych obiektów.



2 Jeśli nas na to stać, płacimy za budowę obiektu gotówką. Gdy mamy za mało surowców, aby wybudować niezbędny obiekt lub brakuje nam pieniędzy, wybieramy w menu **targowisko** lub szukamy sklepu na mapie głównej gry i wymieniamy w nim surowce albo sprzedajemy te, których mamy dużo.



3 Szkoły, świątynie i inne budowle, na przykład Arena Honoru, sprawiają, że bohaterowie odwiedzający miasto otrzymują dodatkowe punkty magii, ataku albo obrony. Każdy heros zostaje tak obdarowany tylko raz w danym mieście.



4 Karawany tworzymy po to, aby w szybkim tempie przysłać do miasta nowe jednostki. Karawany uwzględniają wszystkie zdobyte przez nas punkty rekrutacyjne na mapie (te, których nie blokuje nieprzyjaciel). Kursują też pomiędzy miastami.



5 Bohaterowie przeciwnika, których pokonaliśmy w walce, trafiają do więzienia w naszym najbliższym mieście. Opcja **odwiedź więźniów** pozwala zobaczyć wrogich bohaterów za kratkami. Jeśli nasz heros trafia do więzienia, aby go uwolnić, zdobywamy miasto, w którym został uwięziony.



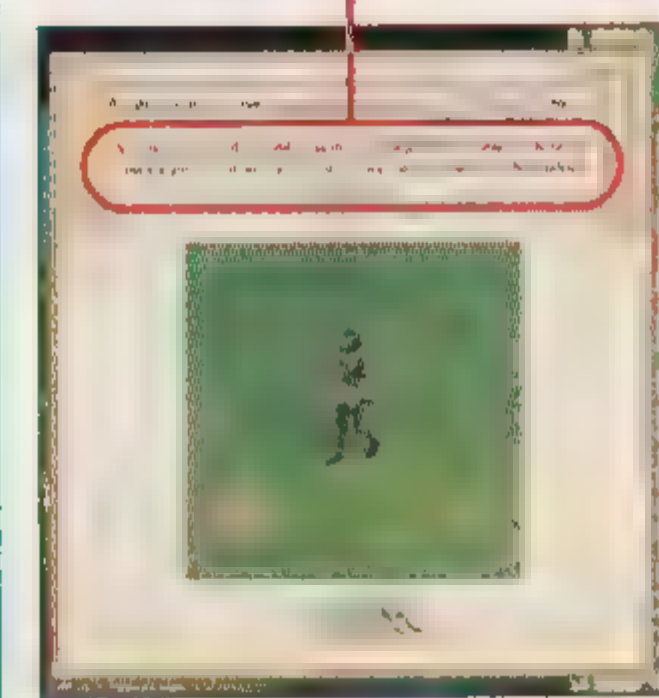
6 Wynajmujemy zarządcę miasta – herosa ze zdolnością **szlachectwo**. Miasto dostarcza więcej oddziałów (o połowę, gdy bohater ma poziom arcymistrza w szlachectwie). Zarządca nie musi przebywać w mieście. Przyrost istot sprawdzamy, klikając prawym przyciskiem myszy na ich portret.

Charakterystyki bohatera



1 Klikamy dwukrotnie na portret bohatera, by zobaczyć jego cechy, ekwipunek, towarzyszące mu wojska oraz wykaz umiejętności. Bohater poznaje do pięciu umiejętności podstawowych i do trzech dodatkowych na każdą podstawową. Piszemy o nich w ramce **Wybieramy umiejętności dla bohaterów** na tej stronie.

Bohater zdobywa umiejętności, gdy awansuje na wyższy poziom doświadczenia dzięki walce i rozdawaniu znajdowanych skarbów. Są też szkoły, które uczą umiejętności. Od posiadanych zdolności zależy klasa bohatera dająca mu różne ułatwienia.



2 Nasz przykładowy bohater zdobywa zaawansowaną klasę o nazwie **lowca**. Jego podstawowe umiejętności to **walka** i **zwiad**. Zaczynamy rozwijać go w zakresie magii Chaosu.



3 Po nauczaniu bohatera magii korzystamy z książki czarów. Strony książki mają zakładki z rodzajami zaklęć. Są tu na przykład czary zadające wrogowi obrażenia, szkodzące mu i pomagające naszym wojskom. Daje się też włączać zaklęcia tylko jednej szkoły magii, magiczne przedmioty i eliksiry albo wszystkie zaklęcia. U dołu widzimy punkty magii.

Wybieramy umiejętności dla bohaterów

Sila specjalizacji

Każdy bohater może nauczyć się pięciu z dziewięciu zdolności podstawowych (taktyka, walka, zwiad, szlachectwo i pięć szkół magii, o których piszemy w ramce **Poznajemy różne szkoły magii** na stronie 57). Z każdą umiejętnością podstawową są związane trzy dodatkowe. Warto jednak koncentrować się najpierw na jednej, a potem na dwóch dziedzinach, bo mistrzowie są znacznie groźniejsi niż amatorzy.

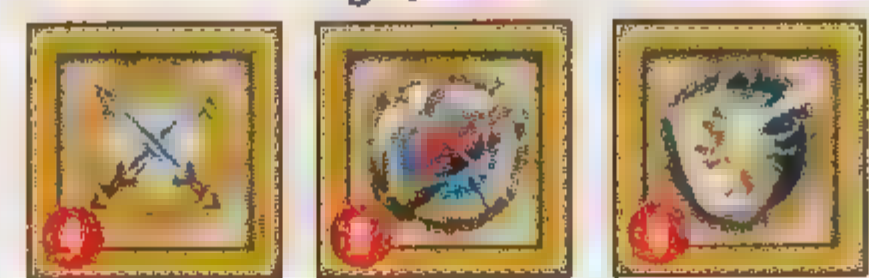
Taktyka

daje towarzyszącej herosowi armii premię do szybkości w bitwie i kolejności wchodzenia do walki. Rozwijamy też atak (zwiększa zadawane obrażenia), obronę (zmniejsza odnoszone obrażenia) i dowodzenie (podnosi morale i szczęście armii, dzięki czemu szybciej wchodzi ona do walki i ponosi mniejsze straty).



Walka

zwiększa obronę bohatera. Dzięki temu rzadziej ginie on w bitwie. Rozwijamy też walkę wręcz (zwiększa obrażenia zadawane w walce wręcz), łucznicstwo (zwiększa obrażenia zadawane przez strzały bohatera, usuwa negatywny wpływ przeszkód i odległości, daje drugi strzał) oraz odporność na magię.



Zwiad

zwiększa pole widzenia herosa na mapie i pozwala zobaczyć ukrytych wrogów. Rozwijamy znajdowanie drogi (większy zasięg w trudnym terenie), ukrywanie się (bohater bez armii jest niewidzialny dla wroga) i żeglarstwo (zwiększa zasięg na morzu i pomaga w walkach, działając jak taktyka, atak i obrona).



Szlachectwo

zwiększa przyrost stworzeń w mieście, którym zarządza bohater. Rozwijamy zarządzanie (bohater przynosi 100-500 sztuk złota dziennie plus 10 procent na poziom), górnictwo (heros dostarcza surowców) i dyplomację (dezercerują do nas jednostki z uciekającej armii, tańsza kapitulacja).



Poznajemy różne szkoły magii

Potęgą wiedzy

Na poziomie podstawowym bohater uczy się czarów pierwszego poziomu danej szkoły magii, te z piątego rzucają arcymistrzowie. Po zdobyciu tego poziomu wyszkolenia warto poznać kolejne szkoły magii, bo bohater, który zna cztery szkoły, jest arcymagiem – jego zaklęcia mają moc większą o 20 procent.

Magia Życia

to czary leczące, wzmacniające i szkodzące stworom Śmierci. Rozwijamy też leczenie 1 (wbrew nazwie zapewnia punkty magii), duchowość 2 (zwiększa siłę zaklęć Życia o 10 do 50 procent) i wskrzeszanie 3 (po bitwie przywraca do życia od 10 do 50 procent poległych).



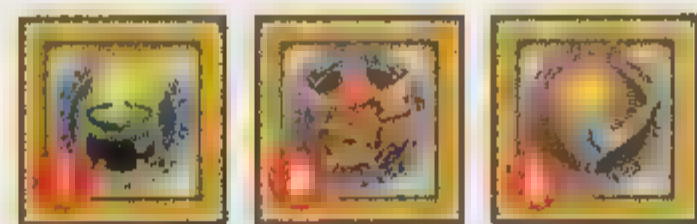
Magia Ładu

to czary wpływające na umysł, ale także na obiekty fizyczne. Rozwijamy także zaklęcia (dają punkty magii) 4, talent magiczny 5 (zwiększa skuteczność czarów Ładu o 10 do 50 procent) i urok 6 (dezercerują do nas jednostki z uciekającej armii, taniej kapitulujemy).



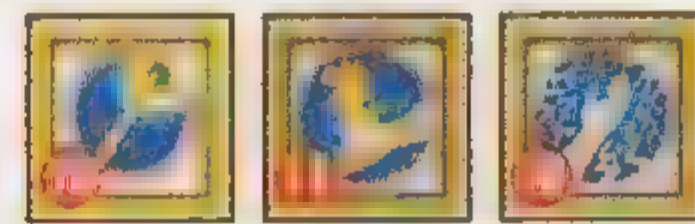
Magia Śmierci

to czary szkodzące żywym istotom i przywołujące stwory Śmierci. Rozwijamy okultyzm 7 (zapewnia punkty magii), demonologię 8 (zwiększa siłę zaklęć Śmierci) i nekromancję 9 (zmienia 10 do 30 procent poległych wrogów w szkielety, duchy i wampiry).



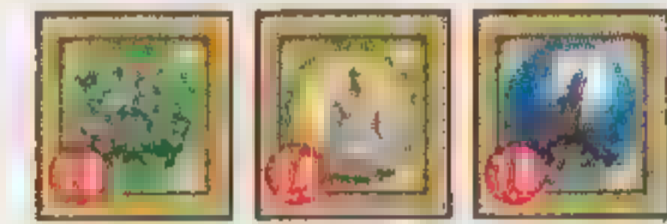
Magia Chaosu

to czary związane z walką i zniszczeniem. Rozwijamy przyzywanie 10 (daje punkty magii), piromancję 11 (zwiększa moc czarów Chaosu o 10 do 50 procent) i czarnoksiężstwo 12 (zwiększa obrażenia zadawane przez czary ze wszystkich szkół magii o 20 do 100 procent).



Magia Natury

to czary przywołujące istoty Życia, zmieniające teren i wspomagające. Rozwijamy zielarstwo 13 (daje punkty magii), medytację 14 (zwiększa siłę czarów Natury) i przywoływanie 15 (przywołuje co dzień do armii pewną liczbę istot Natury).



Stosujemy zróżnicowane taktyki na polu walki



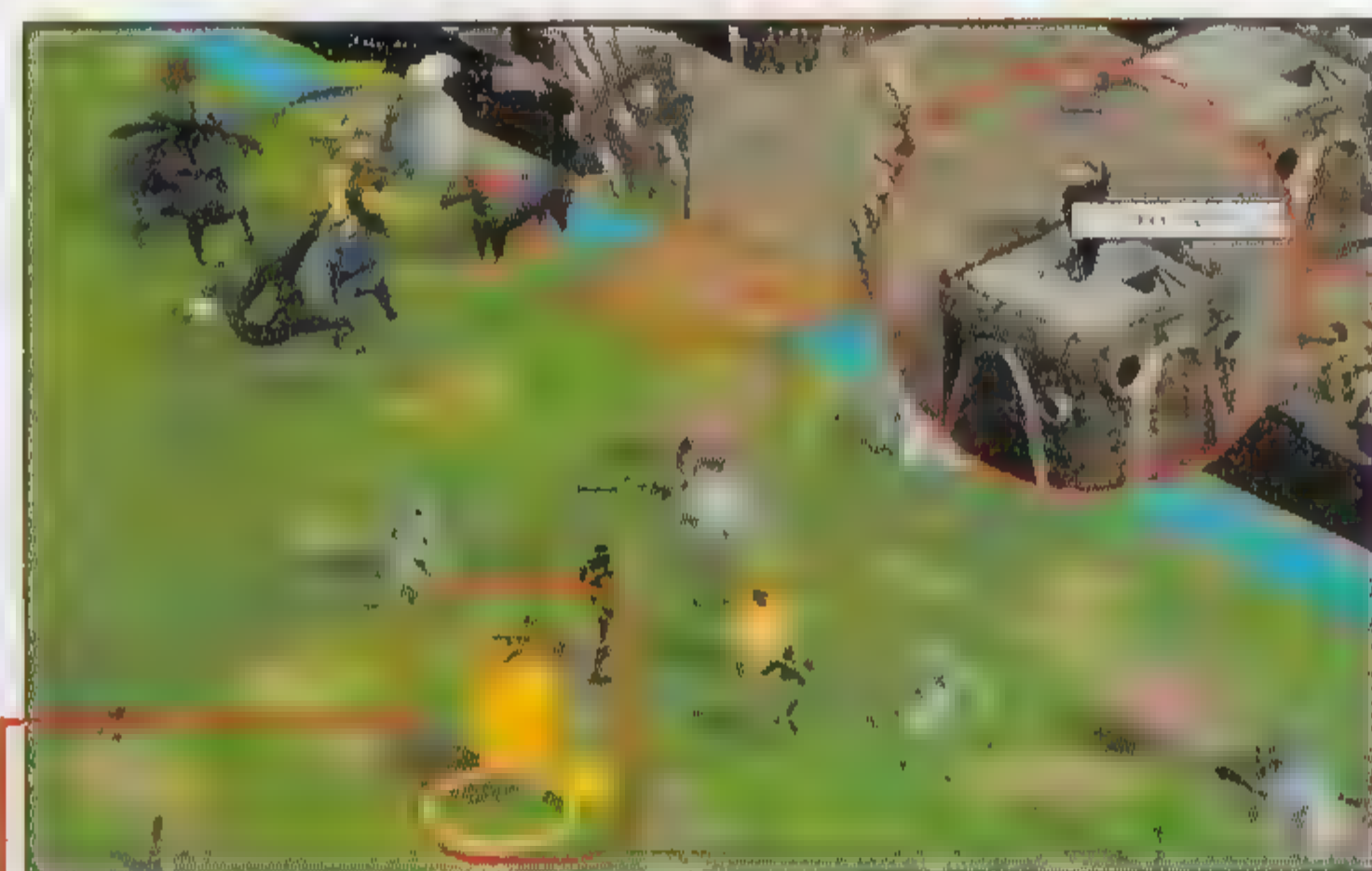
1 Gdy strzelamy do wybranej jednostki przeciwnika w tłoku, upewniamy się, że czerwony krąg 1 pojawia się pod wskazanym oddziałem. Oznacza on, że pociski trafią w cel, dzięki czemu unikniemy przypadkowego ostrzału jednostki obok.



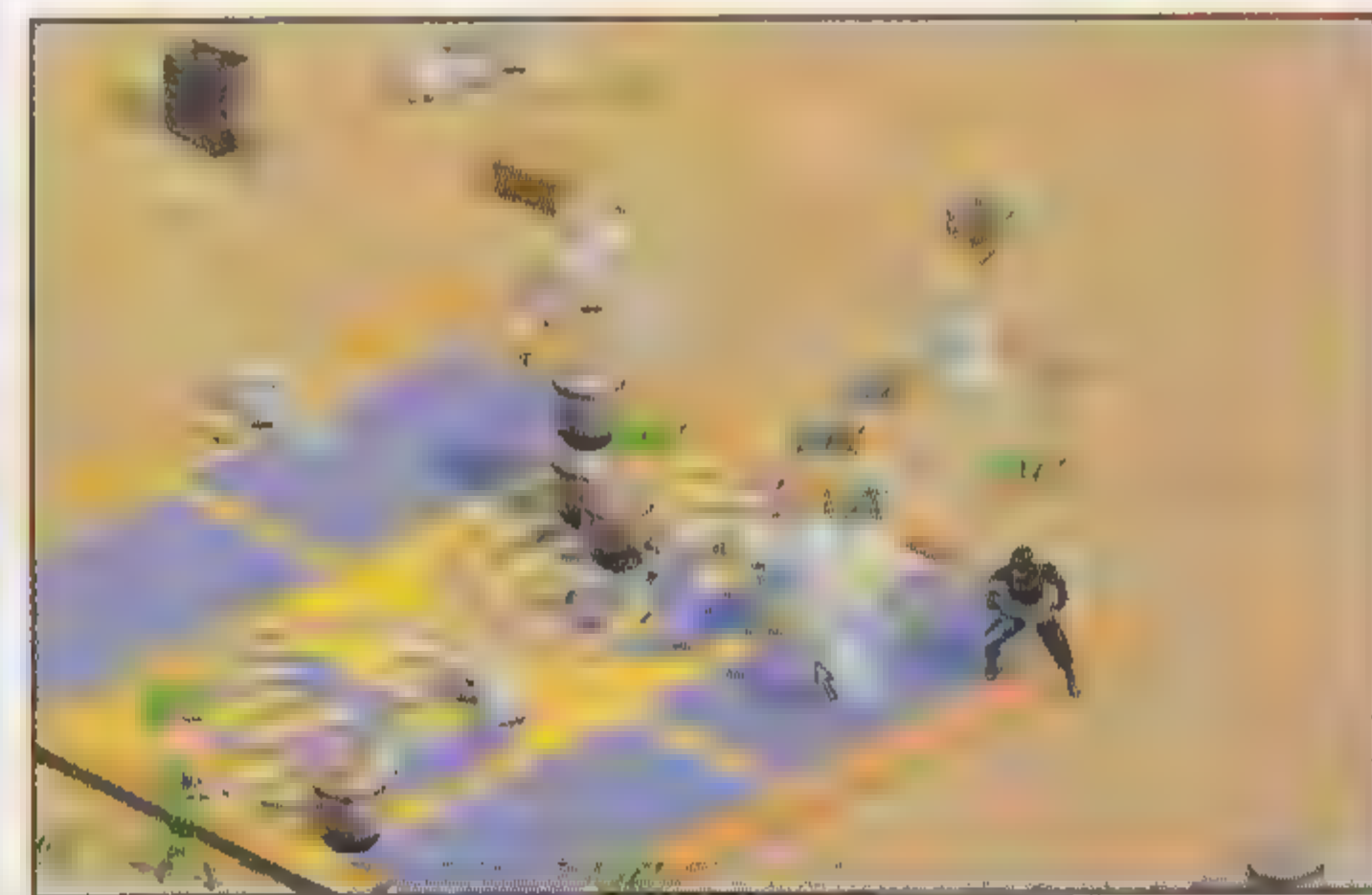
2 Przeciwno silnym istotom wroga rzucamy oddziały słabszych tylko wtedy, gdy mają one dużą przewagę liczebną. Czasem potrzebna jest kilkudziesięciokrotna 2. Nawet wtedy zwycięstwo okupujemy ciężkimi stratami 3.



3 Zdobywając miasto, rozbijamy bramę. Nim staje otworem, stojących blisko niej jednostek dosięgamy zwykłą bronią. Gdy celujemy w wojska po drugiej stronie, brama staje się przezroczysta 4.



4 Ufortyfikowane miasto jest trudniejsze do zdobycia. Wieżyczki ułatwiają strzelanie obrońcom i utrudniają celowanie zza muru. Żywiolaki 5 strzelają, zadając jedynie jedną czwartą obrażeń 6.



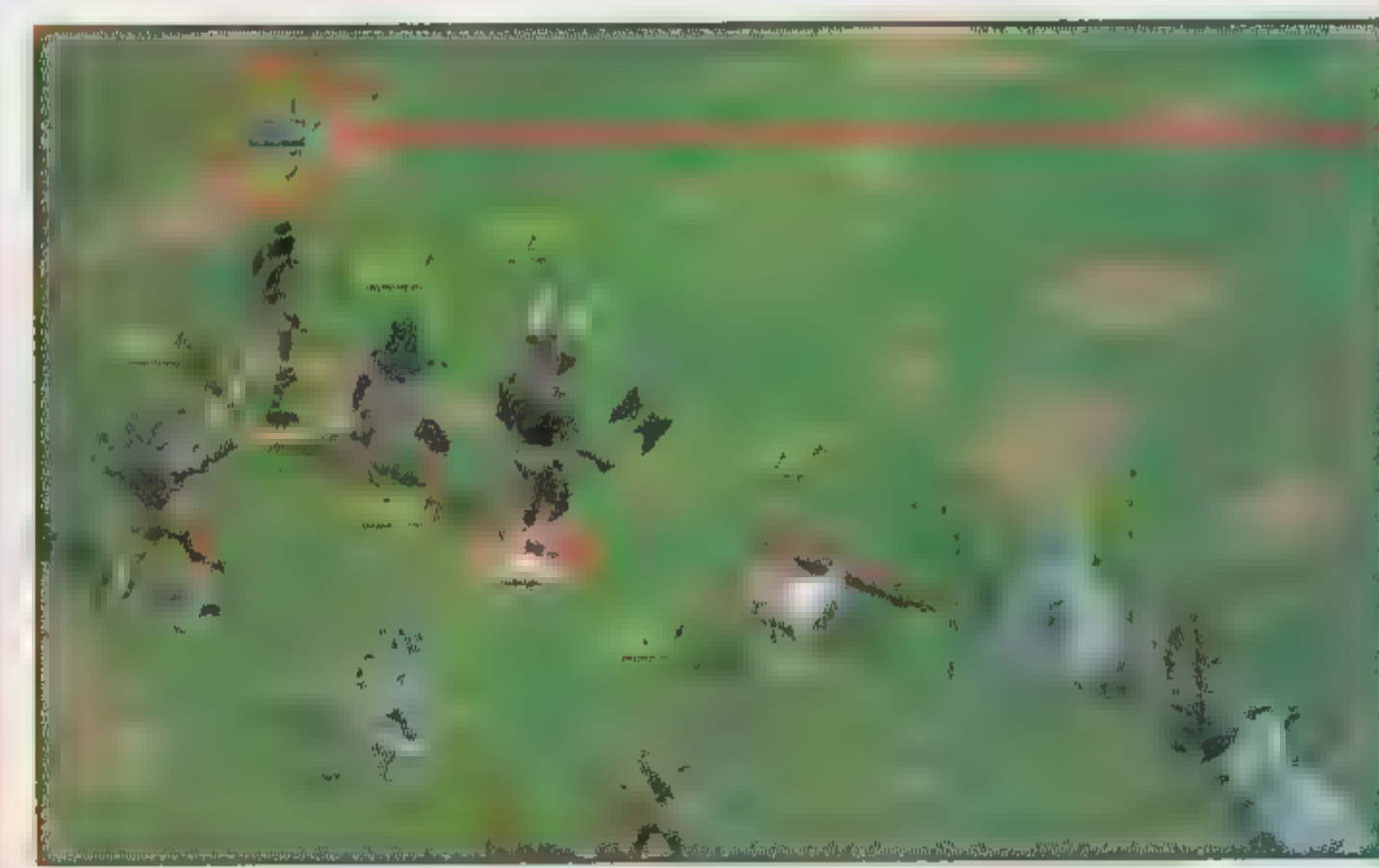
5 Kiedy nasz okręt napotyka piratów lub morskie potwory strzegące skarbów, dochodzi do bitwy na pokładzie. Podczas niej nie liczy się taktyka bohatera, ale jego umiejętności żeglarskie.



6 Istoty latające to groźni wrogowie – poruszają się szybciej niż pozostałe jednostki i przelatują ponad przeszkodami. Na przykład harpie 7 podlatują do naszych oddziałów, atakują i cofają się na miejsce, nim nasze wojska zdążą kontratakować. W tej sytuacji skuteczny jest flakon z lepłą cieczą uniemożliwiającą latanie, ostrzał z dystansu oraz czary spowalniające ze szkół Ładu i Śmierci.



7 Jednostki atakujące z dystansu zapewniają nam dużą przewagę. Groźne cyklopy 8 mają unikatową zdolność. Gdy rzucają głazy w jakąś jednostkę, uderzają one też w oddziały stojące obok 9. Podczas ostrzeliwania odległej jednostki trafiane są też oddziały stojące na linii ognia. Dlatego pilnujemy, by pomiędzy strzelcami i ich celem zawsze znajdowały się jednostki przeciwnika, nie nasze.



8 Bohater na polu bitwy oznaczony jest chorągiewką 10, której górny pasek określa liczbę punktów życia (u zdrowego herosa jest pełny), zaś dolny – punktów magii. Pilnujemy, by bohater nie zginął w bitwie, bo nasze jednostki od razu gorzej sobie radzą (spada morale, tracą też premie za umiejętności taktyczne bohatera), a nawet jeśli wygrywamy bitwę, heros nie zdobywa doświadczenia.

Poznajemy mocne i słabe strony wybranych jednostek



Troglodyta

Chaos, poziom 1

■ **Zalety:** Troglodyta to stwór odporny na czary oślepiające i zamianę w kamień.
■ **Wady:** Powolny, podejście do wroga trwa kilka tur. Nie stosować przeciw strzelcom.



Łeprekaun

Natura, poziom 1

■ **Zalety:** Jeden raz podczas bitwy zwiększa do maksimum szczęście wybranej jednostki.
■ **Wady:** Mało punktów ruchu i życia, w walce zadaje minimalne obrażenia. Mięso armatnie.



Meduza

Chaos, poziom 2

■ **Zalety:** Strzela, nie zużywa pocisków, a gdy walczy wręcz, ma szansę zmienić wroga w kamień.
■ **Wady:** Na jej wzrok odporne są balisty, troglodyci i żywiołaki, ma mało punktów życia.



Minotaur

Chaos, poziom 2

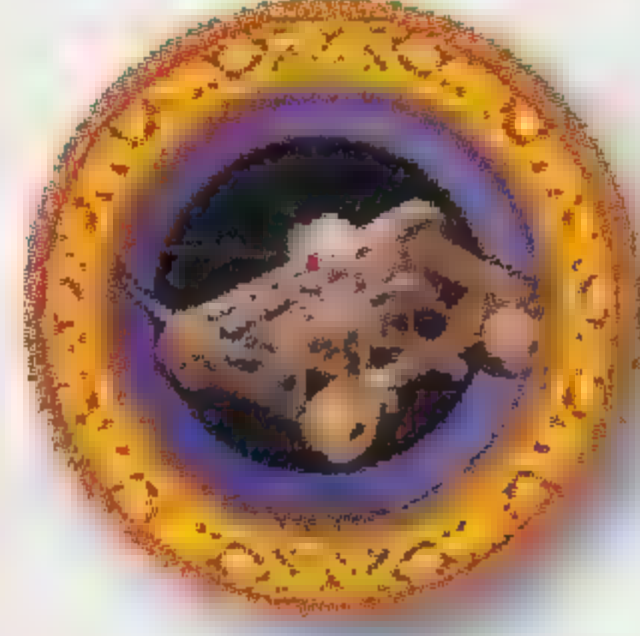
■ **Zalety:** Ma spore szanse na odbicie ataku bez odnoszenia obrażeń. Dużo punktów życia.
■ **Wady:** Minotaur jest powolny bez wsparcia ze strony bohatera ze zdolnością taktyka.



Cerber

Śmierć, poziom 2

■ **Zalety:** W tłoku jest w stanie atakować do trzech jednostek równocześnie. Na jego atak wróg nie odpowiada.
■ **Wady:** Cerberzy mają mało punktów życia, ponoszą więc duże straty.



Balista

Życie, poziom 2

■ **Zalety:** Strzela równie silnie na dowolny dystans i za mury zamku, jest odporna na wiele czarów i trucizny.
■ **Wady:** Nie porusza się w czasie bitwy, nie da się jej leczyć.



Wampir

Śmierć, poziom 3

■ **Zalety:** Zadając obrażenia, przywraca sobie punkty życia. Na atak wampirów wróg nie odpowiada. Walcząc z wampirami, stosujemy ostrzał i zmasowane ataki.
■ **Wady:** Brak.



Dżin

Ład, poziom 3

■ **Zalety:** Umie rzucać aż sześć czarów, więc atak jednostki dżinów sieje straszny zamęt. Walcząc z armią, w której są dżiny, zabijamy je na samym początku bitwy.
■ **Wady:** Mało punktów życia, słaby atak i obrona.



Diabeł

Śmierć, poziom 4

■ **Zalety:** Odporny na magię Życia. Przyzywa lodowe demony. Nie ma ograniczeń ruchu. Walczymy z diabłami, używając czarów, ataków istot z innej sfery niż Życie i Świętego Słowa.
■ **Wady:** Brak.



Feniks

Natura, poziom 4

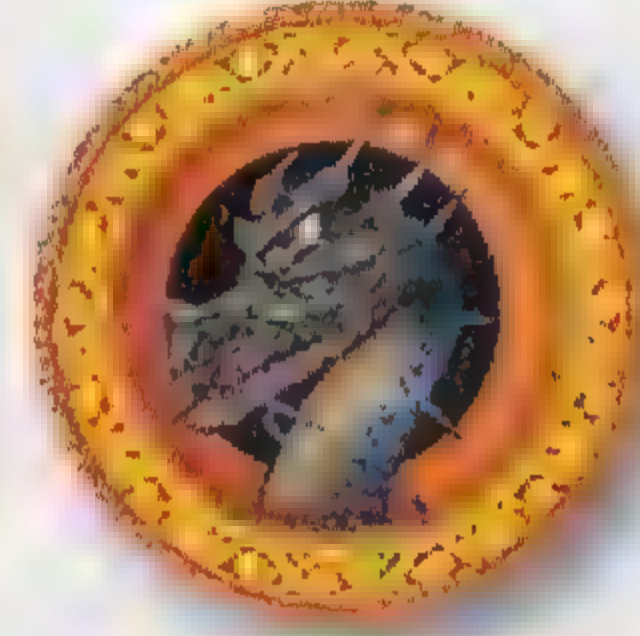
■ **Zalety:** Atakuje zionięciem, zadając obrażenia kilku wrogom jednocześnie. Ma 275 punktów życia. Gdy grupa feniksów ginie, część z nich ożywa. Atakujemy je z dystansu i w rozproszeniu.
■ **Wady:** Brak.



Ptaka gromu

Moc, poziom 4

■ **Zalety:** Przemieszcza się bardzo szybko. Poza zwykłym atakiem razi przeciwników potężną błyskawicą.
■ **Wady:** Ma stosunkowo mało punktów życia i zadaje małe obrażenia jak na tak drogą jednostkę.



Czarny smok

Chaos, poziom 4

■ **Zalety:** Ma 400 punktów życia, zadaje wielkie obrażenia, atakuje zionięciem, jest całkowicie odporny na magię.
■ **Wady:** Dwukrotnie droższy niż inne stwory 4. poziomu, nie daje się go wspomagać magią.

Wykorzystujemy ważne budowle na mapie przygodowej



Magiczne portale przenoszą bohatera wraz z jego armią w odległe zakątki krainy bez utraty punktów ruchu.



Kopalnie, młyny i fabryki dostarczają surowców: rtęci, kryształów, złota, drewna, rudy, siarki i klejnotów.



Punkty rekrutacji jednostek. Wербujemy w nich wojska. W tym wypadku są to minotaury i czarne smoki.



Akademie wojskowe uczą bohaterów umiejętności wojennych, zaś **obozы najemników** podnoszą ich cechy.



Magiczne źródła podwyższają cechy herosa, a kamienie nauki dają po 1000 punktów doświadczenia.



Wyrocznie nic nie dają, ale odczytujemy z nich fragmenty układanki niezbędnej do znalezienia skarbu.



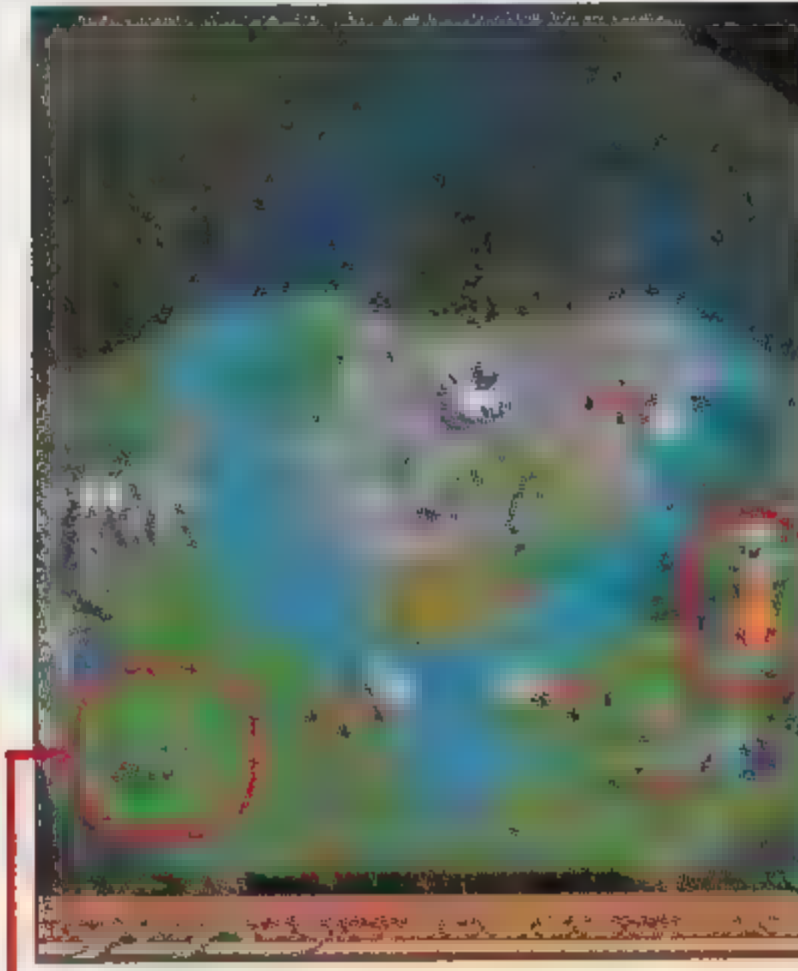
Sanktuaria morskie i lądowe to miejsca, gdzie nasza armia jest bezpieczna. Wskrzeszamy tu padłych bohaterów.



Stajnie i poidła zwiększają liczbę punktów ruchu całej armii na mapie przygody o dwa, pięć lub siedem.



Starożytny grobowiec to miejsce często strzeżone przez mumie. Zazwyczaj znajdujemy w nim magiczne przedmioty.



Punkty ofiarowujące zaklęcia dają nam czary różnych szkół: Życia, Śmierci, Ładu, Natury i Chaosu.



NINTENDO
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071-339 78 02



WAVERACE
BLUE STORM

Nie graj bez kamizelki ratunkowej!

Life's a game



Gra sportowa na PC | Z piłkarskim
poradnikiem GIER strzelamy efektowne
 bramki, wygrywamy każdy mecz
 i zdobywamy puchar, grając orłami Engela

Test gry na stronie 34

Era futbolu 2002

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Biegamy po boisku i zmieniamy piłkarzy



Sprint jest najlepszym sposobem poruszania się po boisku. Podczas sprintu zawodnik się męczy, co ilustruje pasek . Gdy jest już pełny, gracz zwalnia. Stosujemy więc prostą technikę: wciskamy klawisz do momentu napełnienia się paska, puściliśmy go i gdy poziom zmęczenia spada mniej więcej do 1/4, wciskamy ponownie. Odnowa sił trwa wtedy krótko, zawodnik większość czasu biega.



Zmiana zawodnika w Erze futbolu 2002 nie następuje automatycznie. Wciskając klawisz , decydujemy o zmianie kontrolowanego gracza . W grze obronnej zawsze sterujemy piłkarzem, który jest najbliższym przeciwnikowi z piłką. Przelączamy się, gdy rywal podaje piłkę. Gdy wypuszcza ją innemu na dobieg, kontrolujemy piłkarza, który ma największą szansę na dobiegnięcie do piłki.

Walczymy o piłkę



Odebrania piłki próbujemy, gdy jesteśmy bardzo blisko kontrolującego ją rywala. Wciskamy i atakujemy go . Zagranie to zaczynamy już w chwili, gdy piłka leci do naszego rywala. Zbliżamy się do niego i szybko wciskamy kilka razy . To zagranie stosujemy także podczas górnych podań, zaczynając je, gdy rywal dośrodkowuje. Podczas meczu stosujemy ciągle pressing – ustawicznie atakujemy przeciwnika posiadającego piłkę. Nie zostawiamy mu ani trochę swobody i cały czas próbujemy pozbawić go piłki. Aby dogonić graczy rywala, sprintujemy.



Wślizg służy do odbierania piłki średnio oddalonemu przeciwnikowi. Biegniemy w kierunku piłki i wciskamy . Wślizgiem blokujemy też strzały, rzucając się w kierunku kopniętej piłki. Gdy biegniemy ramieniem w ramię z przeciwnikiem w niewielkiej odległości, robimy wślizg, aby przejąć piłkę o wiele szybciej, niż gdybyśmy próbowali do niej dobiec.



Brutalny faul jest ostatnią deską ratunku. Gdy inne metody pozbawienia przeciwnika piłki zawodzą, a sytuacja jest dramatyczna (na przykład w końcówce meczu wygrywamy jednym golem, a rywal wychodzi na pozycję sam na sam z bramkarzem), wciskamy i brutalnie faulujemy przeciwnika. Zagranie to ma wysoką skuteczność, ale dostajemy czerwoną lub żółtą kartkę.

Oddajemy strzał na bramkę



Sam na sam. Jeśli pędzimy na bramkę od połowy boiska, strzelamy dopiero z 10 metrów (nie zza pola karnego!) lub odchodzimy nieco do boku pola bramkowego. Gdy bramkarz nie rusza do nas, natychmiast strzelamy, wciskając krótko klawisz [D]. Strzelamy zawsze, gdy widzimy, że bramkarz zaczyna do nas wychodzić lub rzuca nam się pod nogi.




Z pierwszej piłki. Po dośrodkowaniach lub wysokich podaniach strzelamy bezpośrednio z powietrza. Uderzenia takie wykonujemy, kilkakrotnie wciskając klawisz [D] w momencie, gdy piłka zaczyna się do nas zbliżać. Nie mamy wpływu na kierunek ani siłę strzału. Uderzenia z pierwszej piłki są niezwykle skuteczne przy ustawieniu 4-3-3.



Strzały po ziemi. W Erze futbolu sprawdzają się szybkie strzały po nagłej zmianie pozycji, na przykład po odejściu do boku pola bramkowego czy zmianie kierunku biegu. Do dobitki ruszamy zawsze, gdy bramkarz odbija strzał. Biegniemy do piłki i walczymy o nią, wciskając klawisz [D]. Oprócz sytuacji bramkowej mamy też szansę na wymuszenie rzutu karnego!

Podajemy piłkę do partnerów



Znaczniki podania to widoczne pod nogami zawodników strzałki. Większa  oznacza krótkie podanie, mniejsza – długie. Im bardziej zielona jest strzałka, tym większa szansa, że piłka trafi do zawodnika. Jeśli strzałka jest czerwona, podanie przejmuje przeciwnik.




Krótkie podanie stosujemy tylko na mały dystans. Jest trudne do przechwycenia, ale stosując je, trudno się przedrzeć przez linie przeciwnika. Biegając z boku pola karnego rywala, schodzimy do środka, podajemy do napastnika stojącego w centrum, po czym błyskawicznie strzelamy na bramkę.

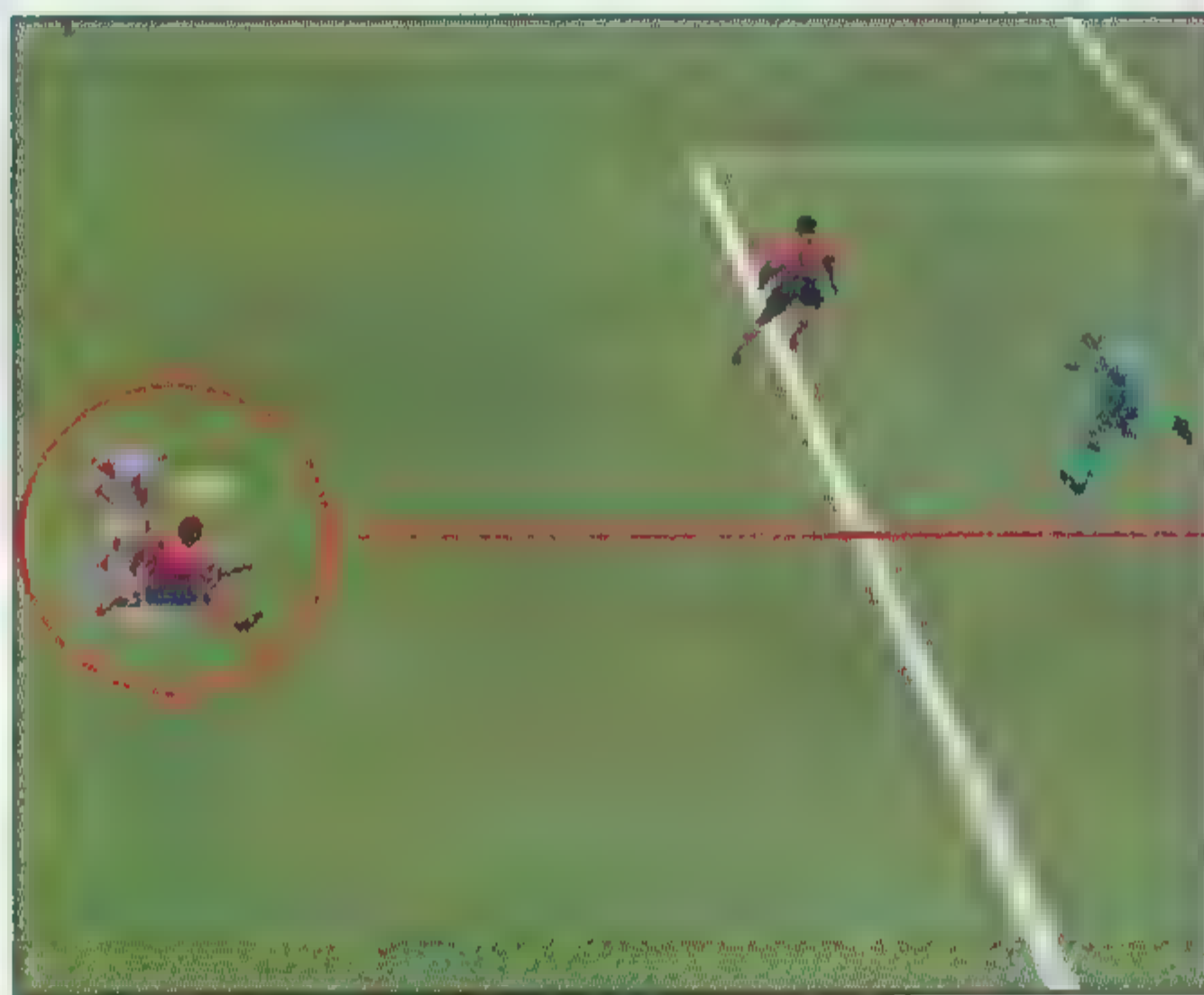



Dalekie podanie wykonujemy, wciskając klawisz [A]. Idealnie nadaje się ono do dośrodkowań. Wykonujemy je w dowolnej chwili, zwracając się w kierunku napastnika, który znajduje się w polu karnym i wciskając klawisz [A]. Dalekimi podaniami rozciągamy też akcję na drugie skrzydło.



Na dobieg – wciskamy klawisz [Q] i przełączamy się na zawodnika, do którego podajemy . Sprintem dochodzimy do piłki i przejmujemy ją. Zagranie to jest użyteczne przy wypuszczaniu napastników za linię obrony. Nie stosujemy go blisko linii końcowej boiska, bo wtedy piłka wychodzi na aut.

Wykonujemy zwody i dryblujemy



Zwody pozwalają nam zachować kontrolę nad piłką, mimo ataków rywali. Broniąc się przed wślizgiem, wciskamy [ctrl] i przeskakujemy nad zawodnikiem. Aby minąć obrońcę, wciskamy [alt]. Mylimy go w ten sposób i obiegamy naokoło .

Dryblujemy, kręcąc kółka wokół rywala. Biegniemy w jego kierunku i gdy się zbliża, zaczynamy go okrążyć. Uważamy jednak, by nie robić tego zbyt blisko, bo wtedy wślizgiem odbiera nam piłkę. Często i szybko zmieniamy kierunek biegu. Dezorientuje to obrońców.

Bijemy rzuty wolne, różne i karne



Rzuty wolne z daleka wykonujemy, wybijając piłkę jak najdalej i przełączając się na przyjmującego ją zawodnika. Z mniejszego dystansu kopimy piłkę w rejon pola karnego i szybko strzelamy z woleja. Przy rzutach wolnych z małej odległości celujemy w ten róg bramki, w którym nie ma bramkarza i kopimy mocno nad murem. Podkręcamy też piłkę.



Rzuty różne. Najlepszą metodą wybijania rzutu różnego jest wrzutka na pole karne, po której uderzamy piłkę z powietrza. Tylko taki sposób rozegrania stwarza poważne zagrożenie pod bramką przeciwnika.



Obrona rzutów karnych jest trudna. Rzucamy się w wybrany jeszcze przed strzałem róg bramki. W przeciwnym razie przy mocnych strzałach bramkarz nie zdąża do piłki.



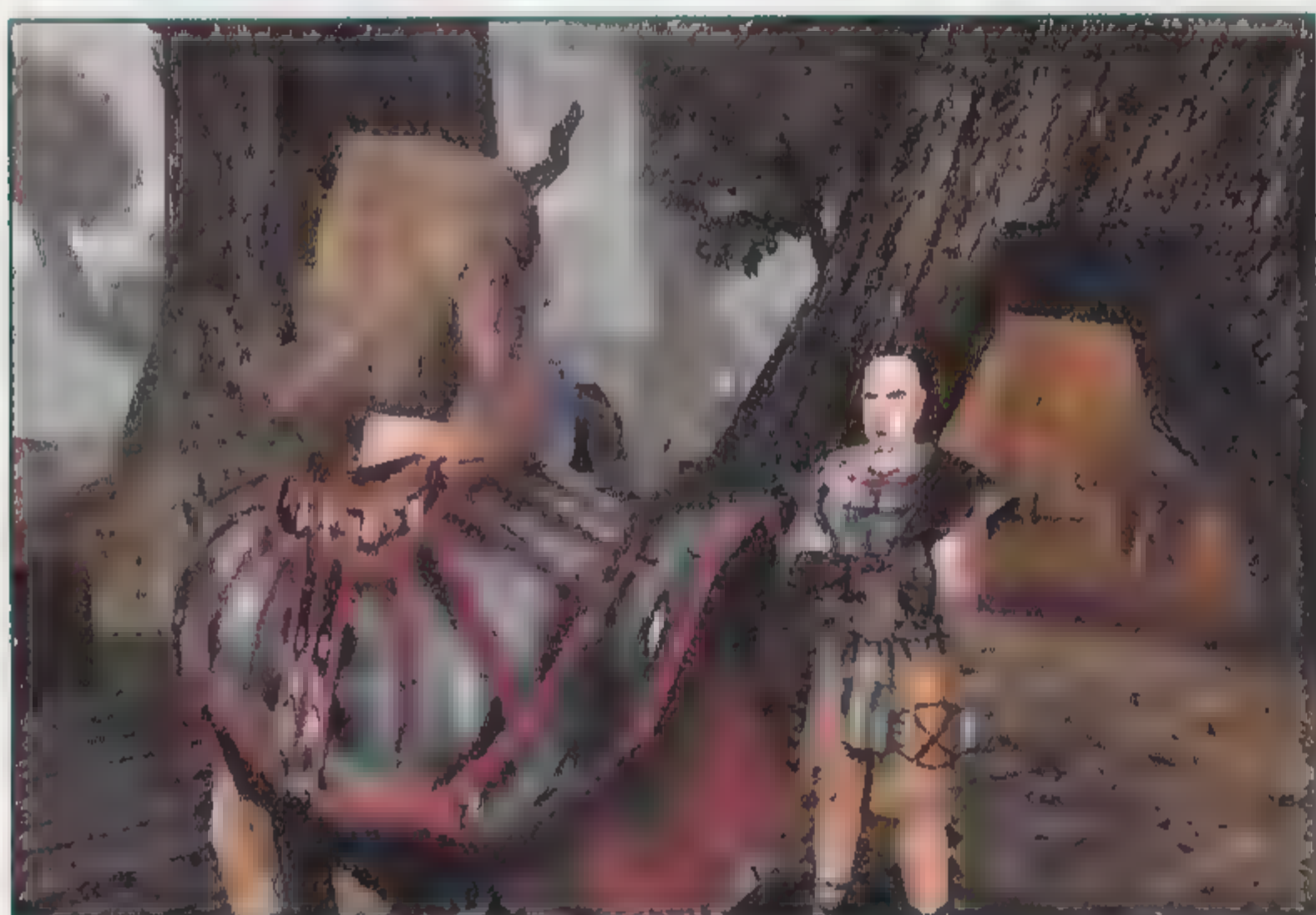
Rzut karny wykonujemy, celując w boczny górny lub dolny róg bramki. Nie kopimy za mocno, bo grozi to nietrafieniem w bramkę. Nie zmieniamy kierunku w czasie strzału.

Gra fabularna na PC | Życie skazańca zesłanego do karnej kolonii jest ciężkie. Ściągawka **GIER** pomaga szybko opuścić to ponure miejsce



NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy reguły życia w kolonii

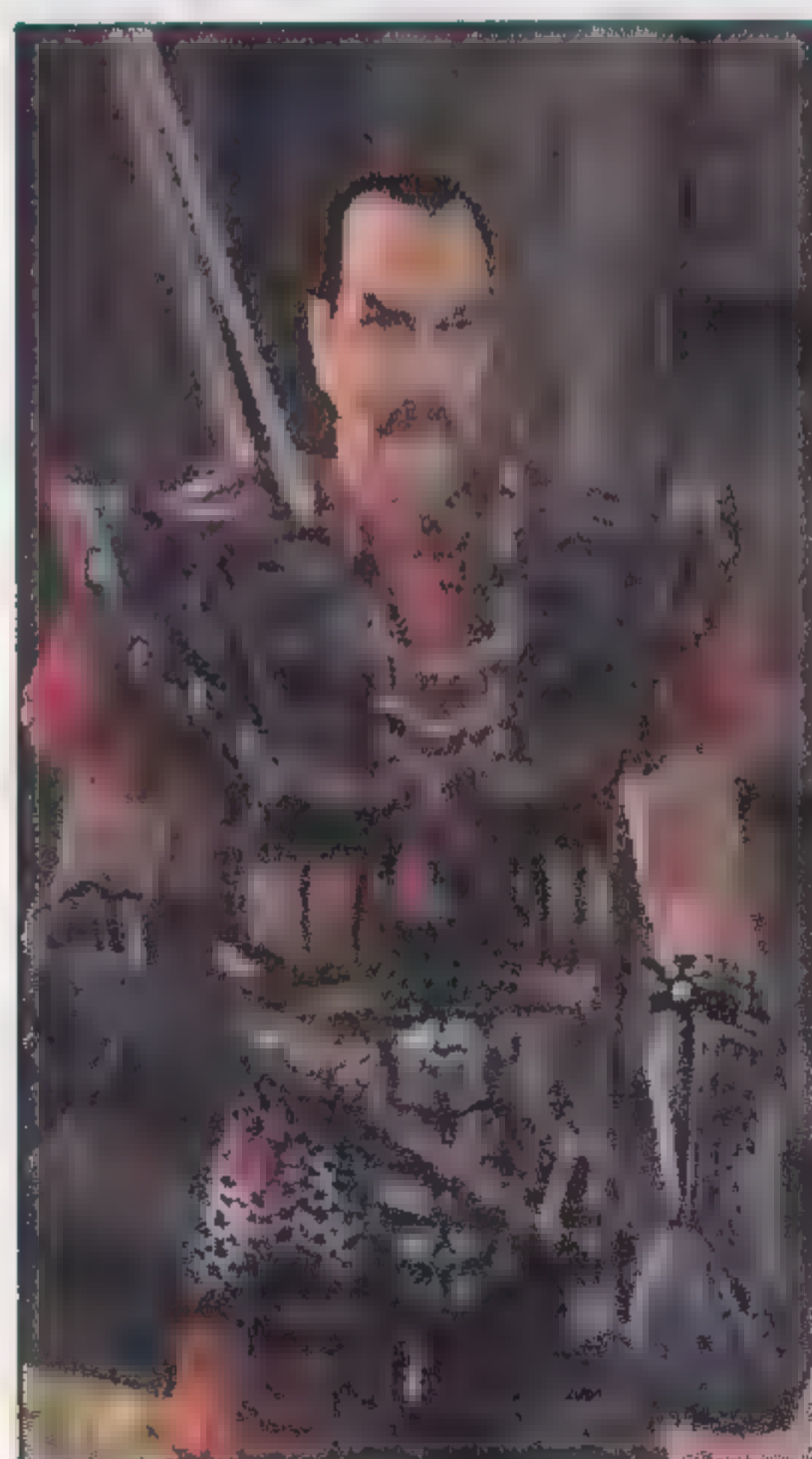


Choć bohater nie jest groźnym przestępcą, trafia do kopalni

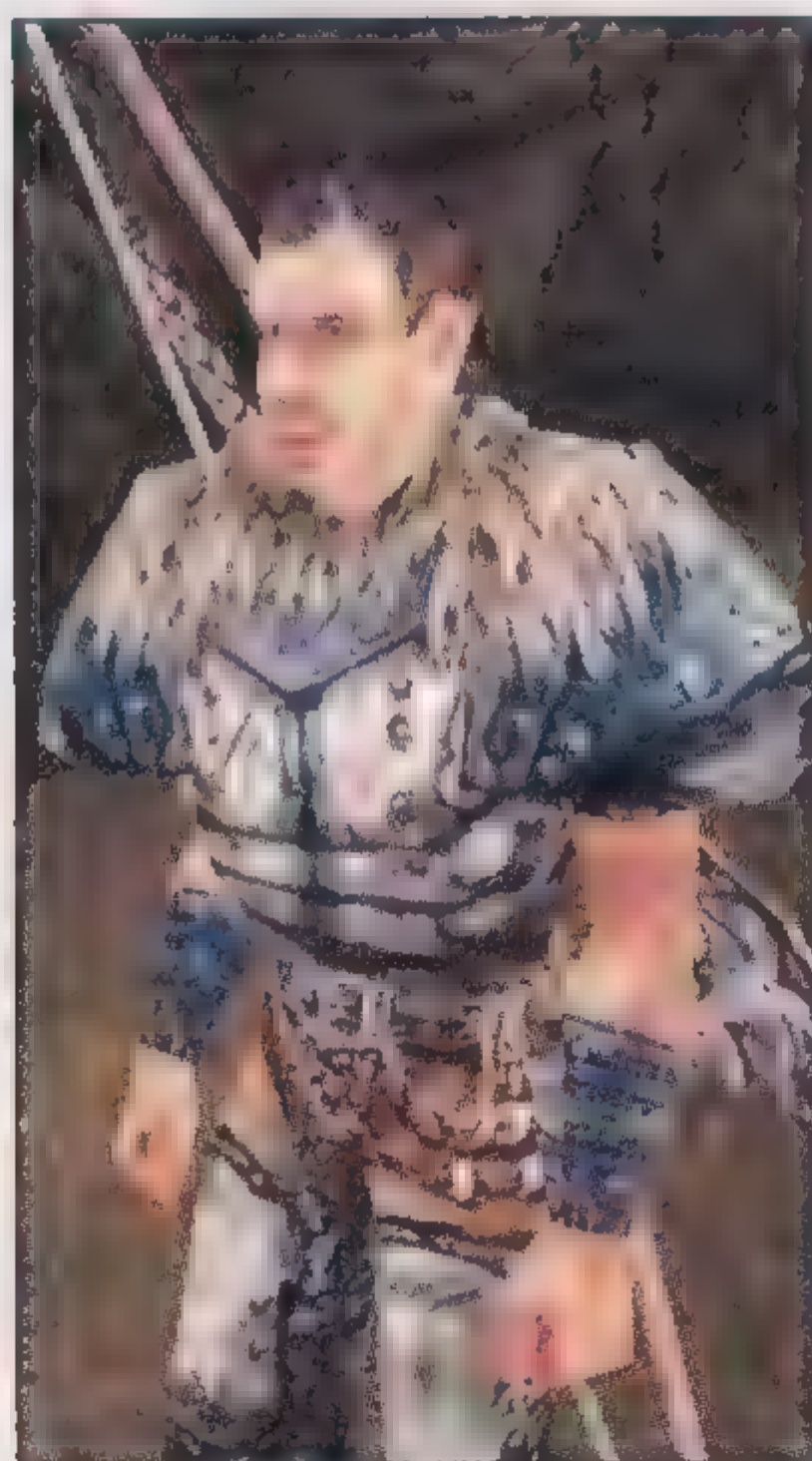
Trafiamy do kolonii karnej otoczonej magiczną strefą. Staramy się jak najlepiej urządzić w nowym miejscu i zastanawiamy się, czy kiedyś wydostaniemy się na wolność.

Wypełniamy misje, szkolimy bohatera i walczymy z potworami. Główna przygoda podzielona jest na rozdziały, w których wypełniamy zadania w dowolnej kolejności. W pierwszym rozdziale zostajemy przyjęci do jednej z trzech frakcji. Kolejne przygody przedstawiają historię kolonii, w której gramy ważną rolę.

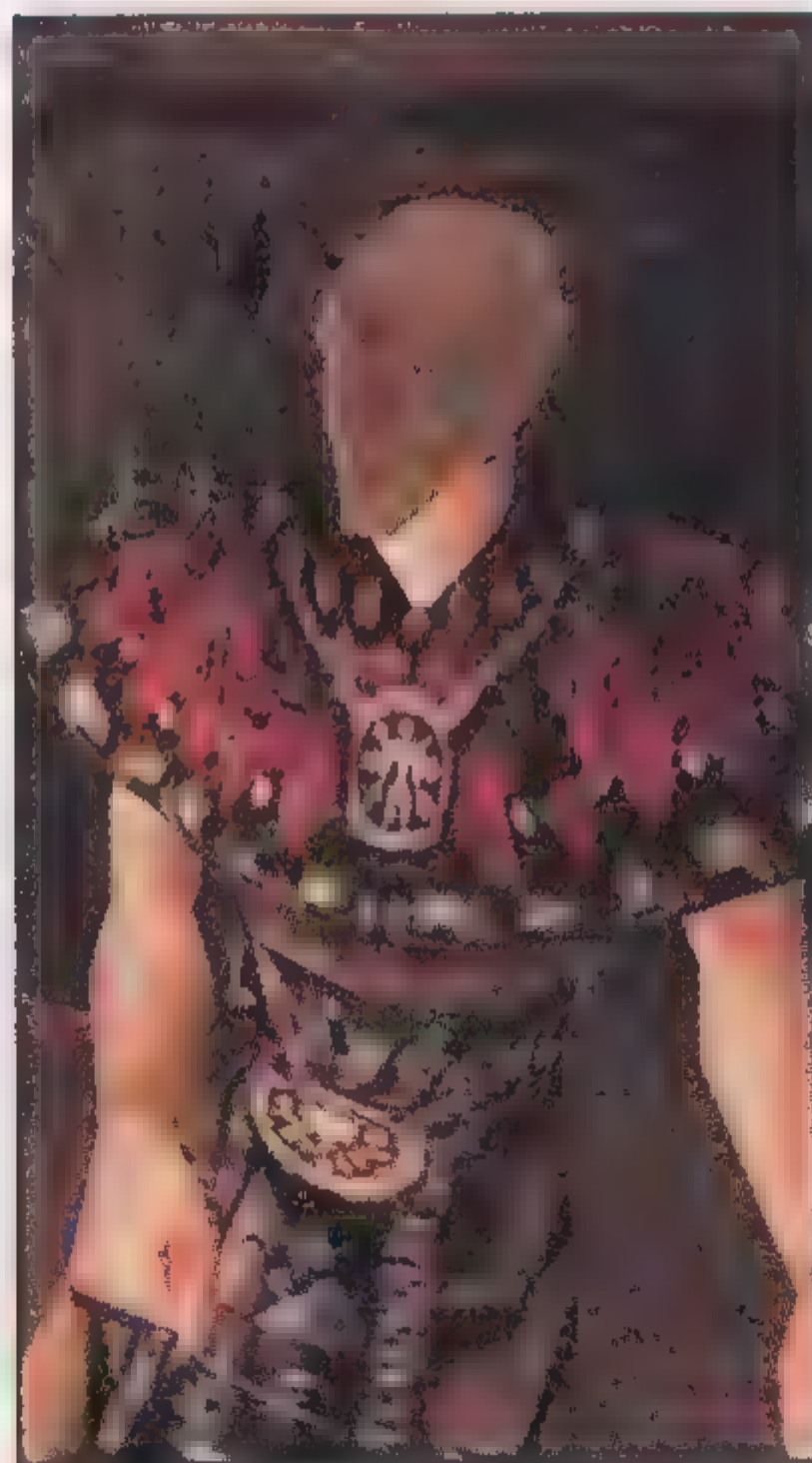
Wybieramy frakcję



W grono członków Starego Obozu wprowadza nas **Diego**, ale robi to dopiero wtedy, gdy popiera nas kilku wpływowych ludzi. Przyjęcie do pozostałych frakcji wygląda

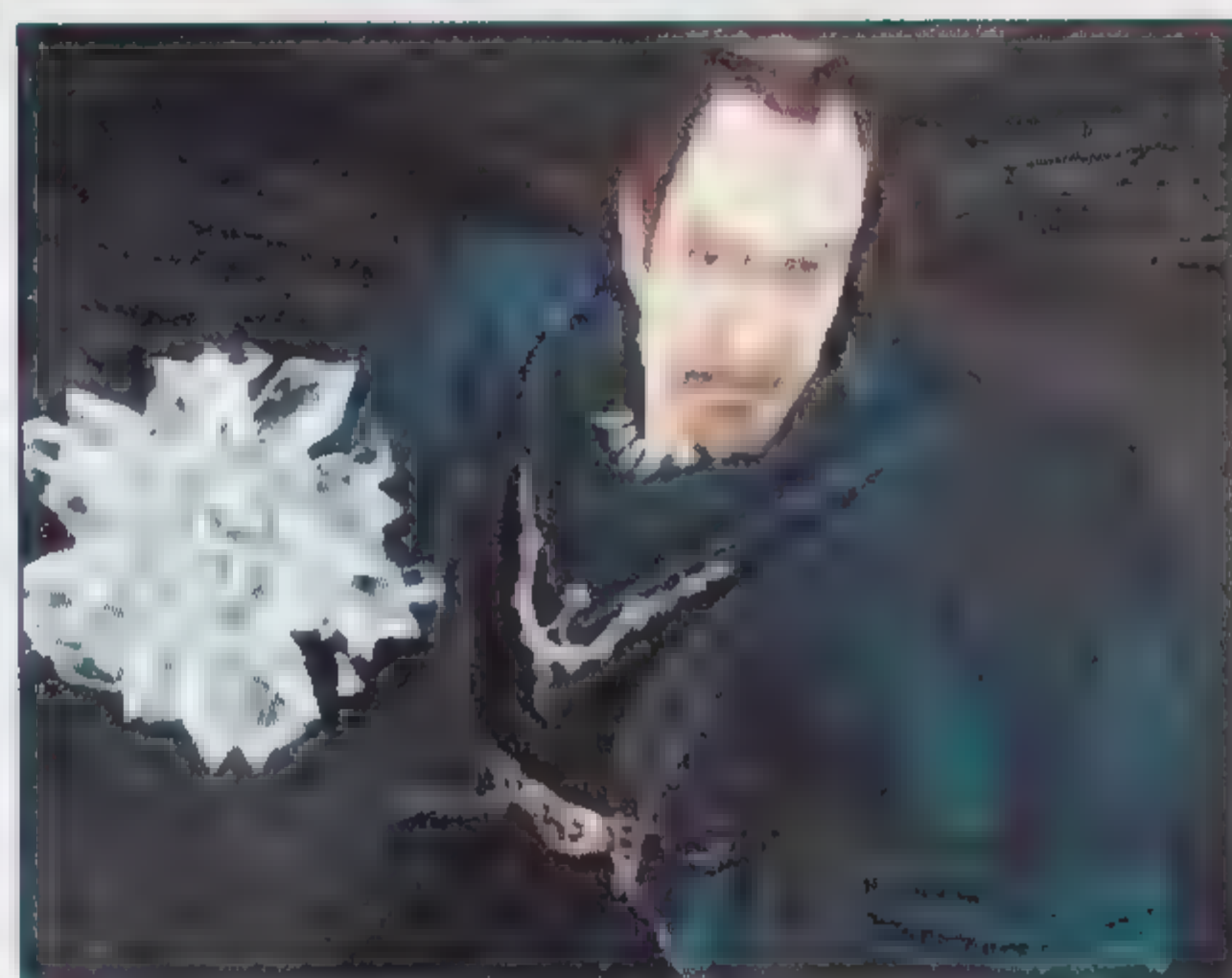


podobnie: wypełniamy zadania zlecane przez wskazane postacie i zgłaszamy się do werbownika. Misje zlecane przez najemników **Lee** dają nam członkostwo Nowego



Obozu. Natomiast jeżeli udaje nam się zwrócić na siebie uwagę grupy mędrców zwanych Baalami, kapłan **Cor Kalom** przyjmuje nas do nowicjatu Bractwa.

Planujemy karierę



Czary to potężna broń. Ale magowie przyjmują na naukę tylko doświadczonych bohaterów należących do określonej frakcji

Wybieramy jedną z frakcji, a misje werbowników z pozostałych obozów wypełniamy, by zdobywać punkty doświadczenia. W przewodniku **GRY** radzą, jak zostać Cieniem w Starym Obozie. Każda z frakcji szkoli bohatera

w walce wręcz, strzelaniu i rzucaniu zaklęć. Gdy zgłębiamy magię, poznajemy czary ogólne i klanowe. Zaklęcia magów ognia i wody to czary ofensywne. Wyznawcy Śniącego kontrolują umysł i siły natury.

Zapisujemy i wczytujemy stan gry



By zachować stan gry, wciskamy klawisz **[esc]** i klikamy na przycisk **Zapisz**. Wskazujemy pozycję zapisu, nadajemy nazwę i wciskamy klawisz **Enter**. **Uwaga:** W nazwie wpisu litery **z** i **y** są zamienione. Aby wczytać grę, wciskamy **[esc]** i wybieramy **Wczytaj**.

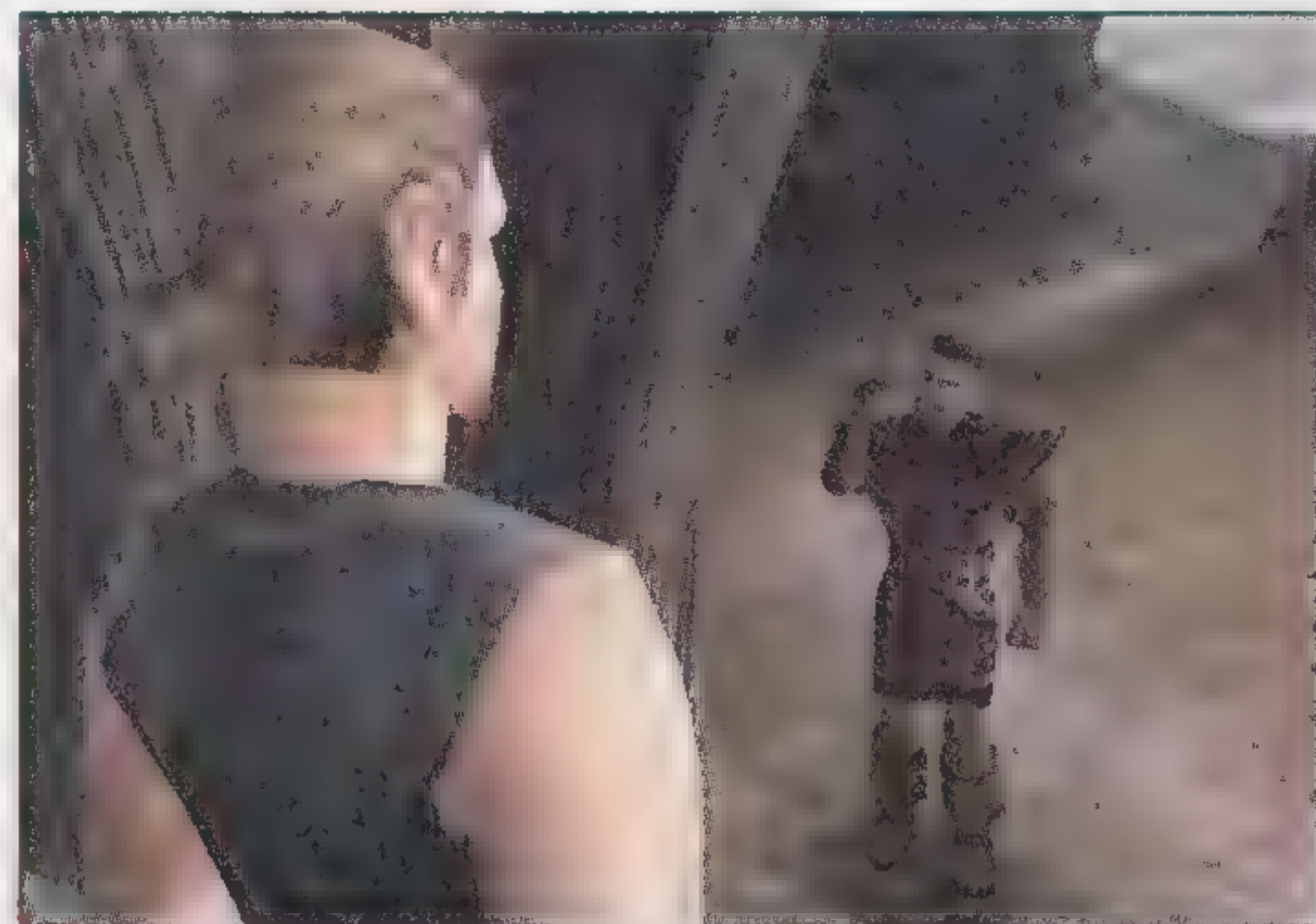
Prowadzimy rozmowy



1 Rozmawiamy z bohaterami o unikatowych imionach – to ważne osoby, które uczestniczą w misjach lub mają dla nas informacje. Pozostałe postacie zawsze opowiadają to samo.



2 Ważne informacje są automatycznie zapisywane w notatniku, który przywołujemy klawiszem [N]. Przeglądamy opisy przyjętych misji i praktyczne notatki dotyczące kupców i nauczycieli.

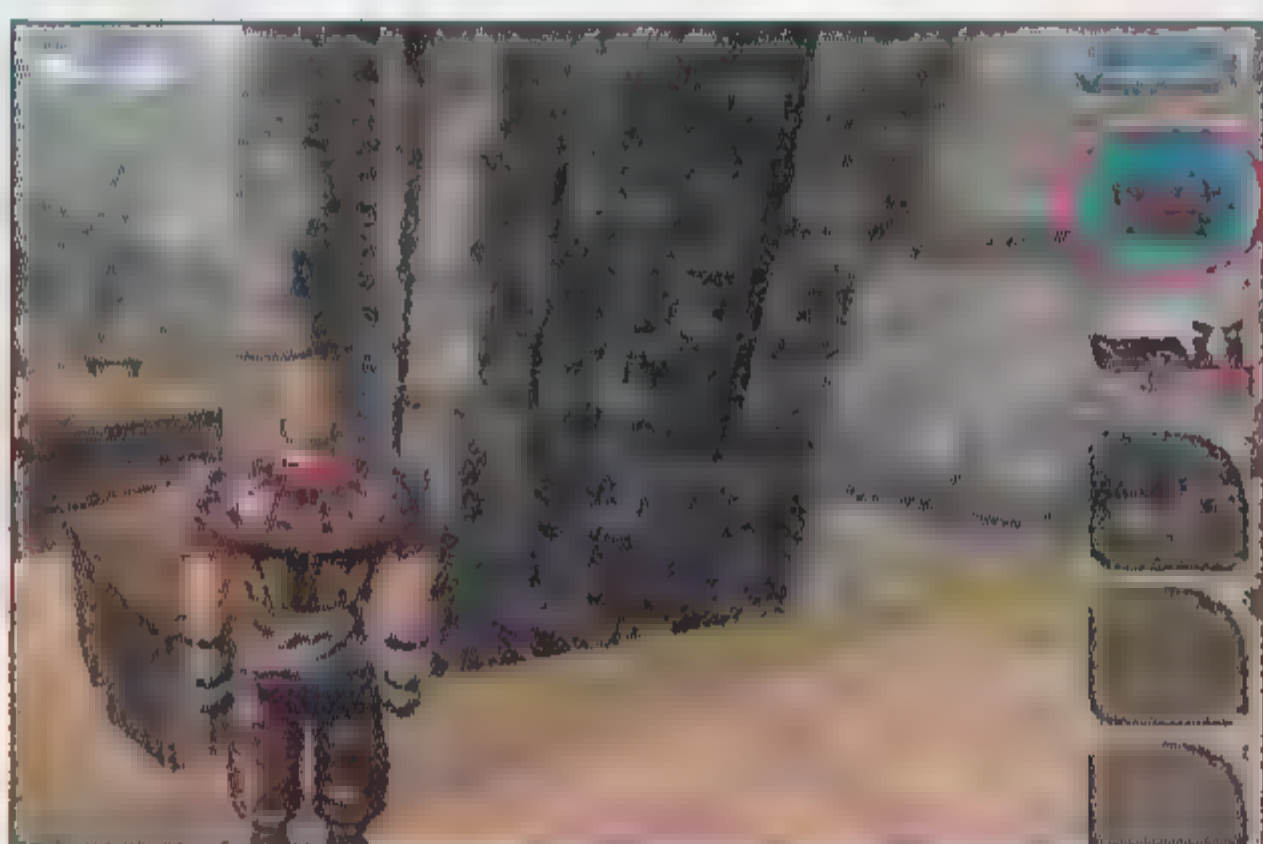


3 Wielokrotne wysłuchiwanie tej samej kwestii jest nudne. By pominąć pojedynczą wypowiedź, wciskamy klawisz [ESC]. Gdy przyspieszamy rozmowę, w notatniku i tak pojawiają się zdobyte informacje.

Posługujemy się ekwipunkiem i handlujemy nim



1 Wciskając klawisz [TAB], otwieramy okno ekwipunku. W ramce oglądamy kolejne przegródki plecaka. By użyć przedmiotu, na przykład zjeść owoc czy obejrzeć mapę, wskazujemy go i naciskamy [ENTER].



2 By wydobyć broń lub założyć pancerz, również wskazujemy wybrany przedmiot w oknie ekwipunku i wciskamy [ENTER]. Ramka przybiera niebieską barwę. Najlepsze bronie i pancerze widzimy u góry listy.



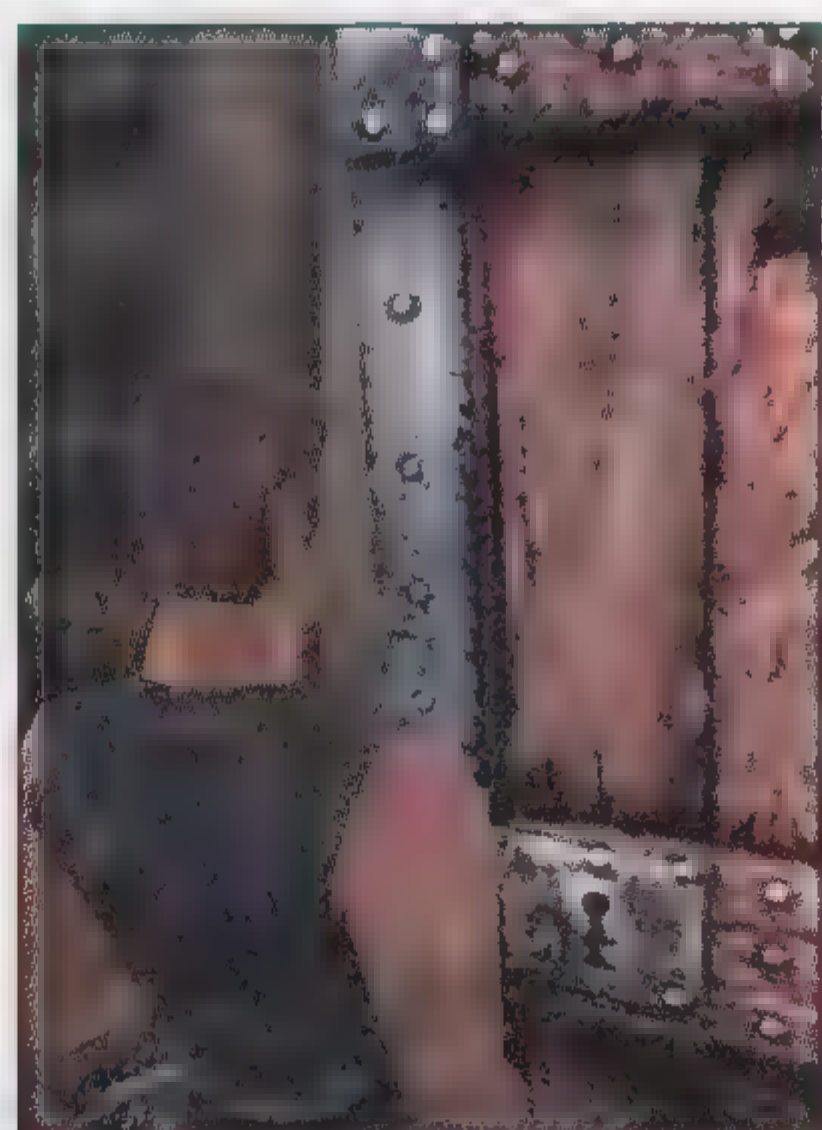
3 Gdy napotykamy kupca, w rozmowie deklarujemy zamiar dokonania zakupów. Prowadzimy handel wymienny. Na ekranie widzimy ofertę kupca i przez nas oraz zawartość naszego plecaka. Gdy wartość przedmiotów wystawionych przez obie strony jest sobie równa, wciskamy Enter i z okienka wybieramy.

Otwieramy zamki



1 Zamkniętą skrzynię lub drzwi próbujemy otworzyć, nawet gdy nie mamy złodziejskich zdolności, choć wtedy częściej łamiemy wytrych. Podczas włamań unikamy świadków. Zakradamy się do domu, gdy nikogo nie ma w pobliżu.

2 Naciskamy [ENTER], by pochylić się nad skrzynią. Teraz majstrujemy przy zamku, naciskając [ENTER] lub [ENTER]. Poznaliśmy szyfr zamka. Im bardziej skomplikowany zamek, tym dłuższa kombinacja.



3 By nie tracić wytrychów, przed włamaniem zapisujemy grę. Teraz metodą prób i błędów odkrywamy kombinację zamka. Kolejne ruchy notujemy na kartce. Wczytujemy zapisaną grę i otwieramy skrzynię lub drzwi, wykorzystując zapamiętany szyfr.

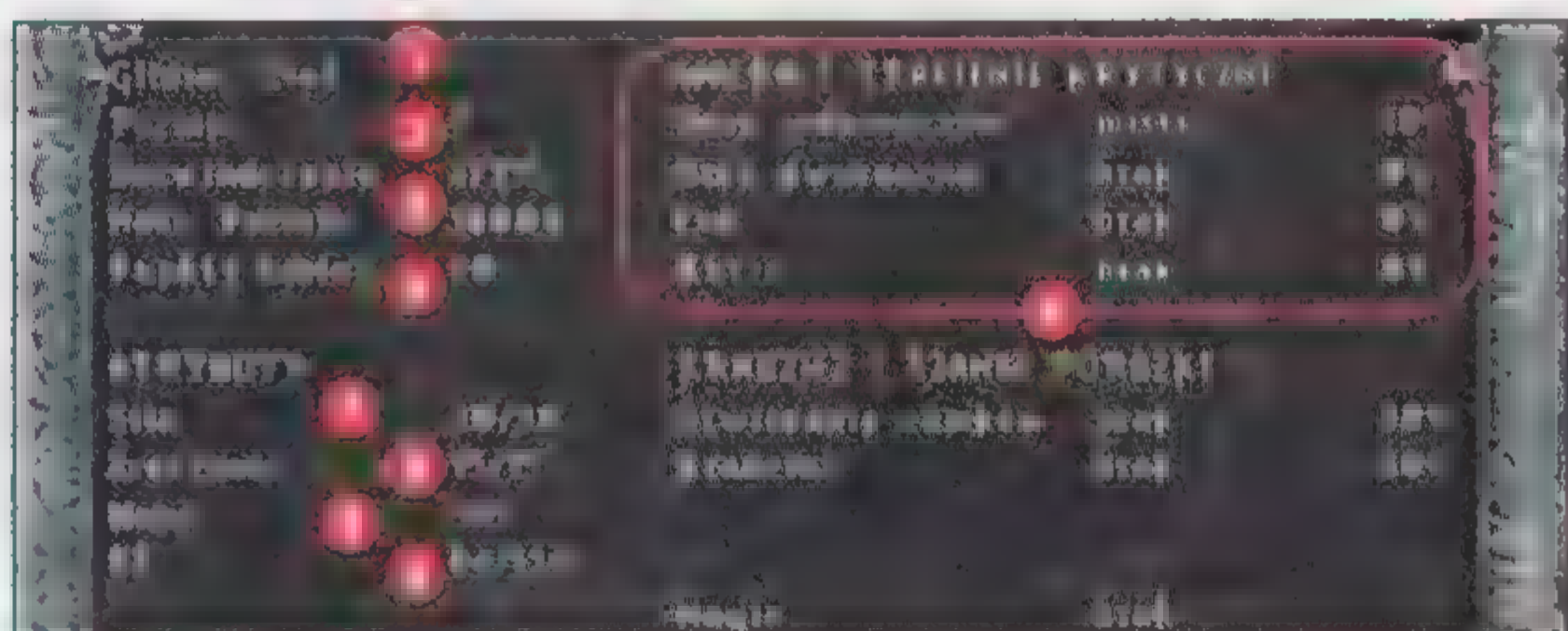
Poznajemy tajniki walki



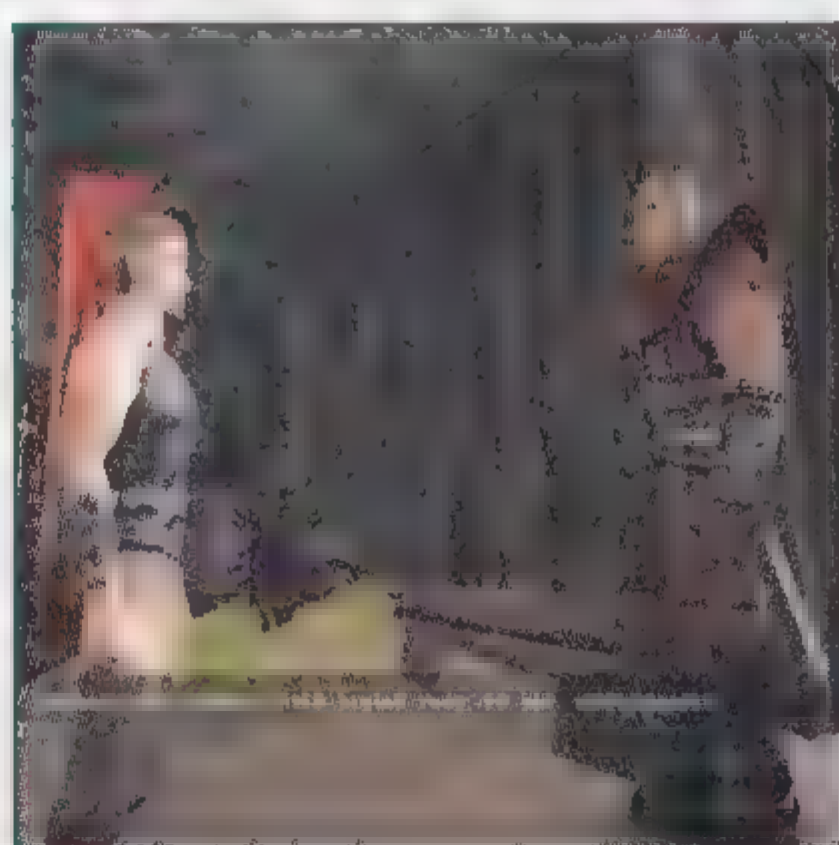
1 Walka jest trudna, ale gdy opanowujemy jej tajniki, czujemy się jak prawdziwy wojownik. W trakcie szkolenia słuchamy wskazówek nauczycieli, którzy podają skuteczne kombinacje ciosów. Ważne jest wycucie tempa uderzeń.



2 Starannie dobieramy przeciwników. Silny wróg zabija nas jednym ciosem. Jako nowicjusz walczymy z chruszczami, kretoszczurami i ścierwojadami, potem przychodzi czas na latających krwiopijców, jaszczury i cherlawe gobliny.



3 Dobra broń i mocny pancerz to klucz do zwycięstwa. Niestety kupujemy je dopiero po awansie na kolejny stopień gildii. Gromadząc doświadczenie, osiągamy kolejne poziomy. Dzięki temu zdobywamy punkty życia i umiejętności.



4 Odwiedzamy nauczycieli i wydajemy punkty umiejętności na doskonalenie stylów walki i rozwijanie cech. Siła jest przydatna w walce wręcz, zręczność wpływa na celność przy posługiwaniu się bronią strzelecką. Mana jest potrzebna do rzucania zaklęć.



5 Rany odniesione w walce goją się, gdy pijemy esencje uzdrawiające lub zjemy zioła i owoce. Odpoczynek w łóżku w pełni regeneruje nasze siły. By położyć się do snu, podchodzimy do łóżka i naciskamy [ENTER], a potem [ENTER]. By się obudzić, wciskamy [ENTER].

Stawiamy pierwsze kroki w kolonii



Mapa kolonii: tu 1 rozpoczynamy przygodę, Stary Obóz 2, Nowy Obóz 3, Obóz Bractwa 4, kopalnia 5, łowcy z Nowego Obozu 6, jaskinia 7.



Mapa Starego Obozu

- 1 brama do wewnętrznego kręgu
- 9 centralny plac
- 10 chata Wrzoda
- 11 kucharz Snaf
- 18 ruiny

- 13 dom kartografa
- 14 dom Hereka
- 15 pomocnicy Grima
- 16 dom Dusty'ego
- 17 dom Świstaka
- 18 targowisko
- 19 dom Złego

- 20 rejon patroli Fletchera
- 21 dom Rączki
- 22 sklep Mordraga
- 23 arena
- 24 zamek Gomeza
- 25 kuźnia Skipa
- 26 siedziba magów



5 We wschodniej części obozu napotykamy Bloodwyna (18 na mapie Starego Obozu). Strażnik żąda od nas 10 sztuk rudy. Jeżeli odmawiamy, atakuje nas kopacz Herek (14). Kolejny sługa Bloodwyna to Grim (8). Ale wspólna wyprawa to tylko podstęp!

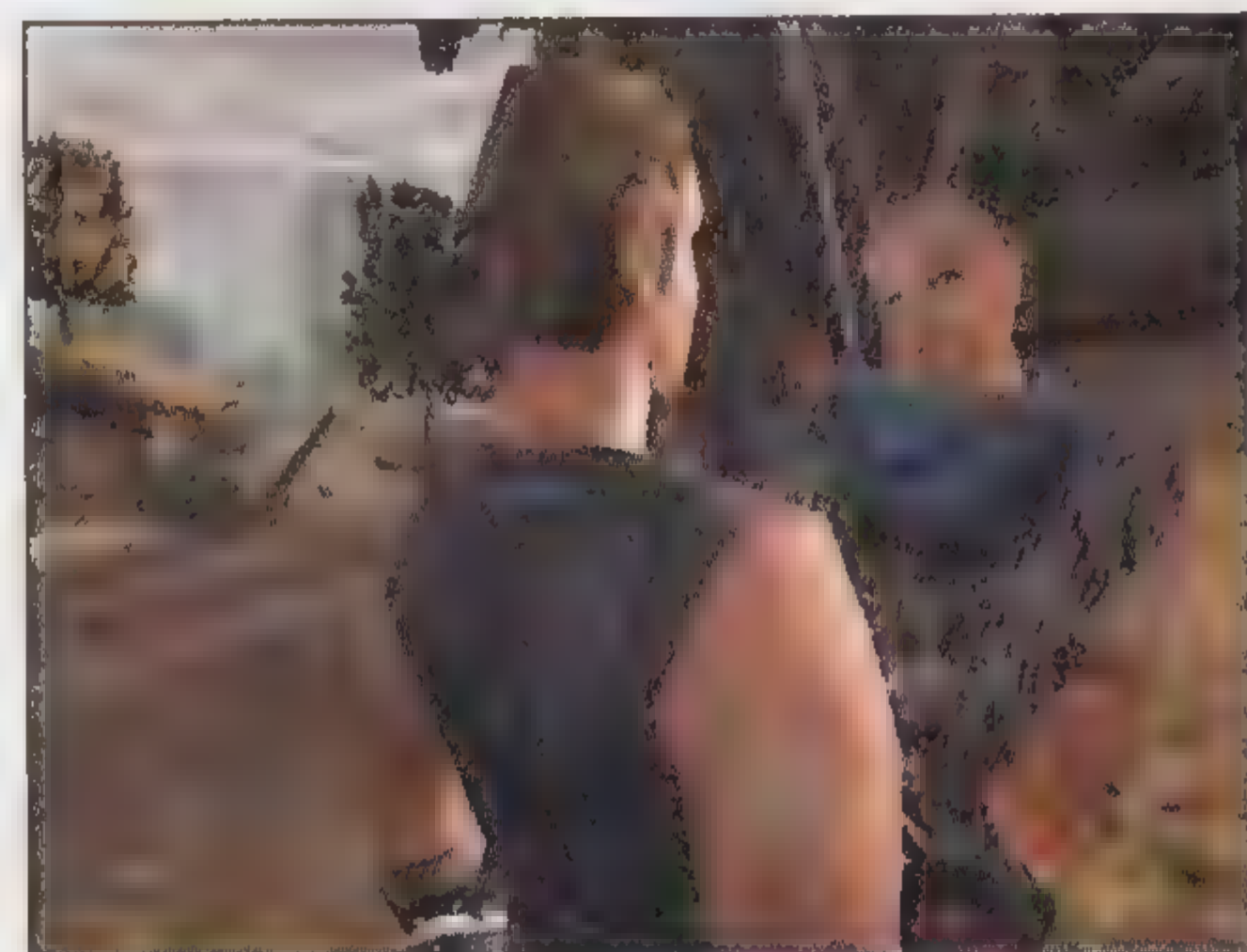


6 Zanim akceptujemy misję Grima, pokonujemy jego pomocników – kopaczy siedzących przy ognisku na zewnątrz północnej palisady (15). Dopiero teraz wracamy do Grima i godzimy się na wspólną akcję. Z jednym przeciwnikiem dajemy sobie radę.



1 Spod górskiego jeziora (1 na mapie kolonii) ruszamy śladem Diega. Mijamy drewnianą strażnicę. W trakcie podróży zbieramy zioła i różne drobiazgi. Uzbrajamy się w porzucony miecz (9) i walczymy ze słabymi potworami. Zabieramy mięso wszystkich pokonanych zwierząt.

2 U stóp zbocza spotykamy łowców (6 na mapie kolonii) z Nowego Obozu. Dowiadujemy się od nich, że Drax nauczy nas patroszenia zwierzyny dopiero wtedy, gdy zdobędziemy wystarczająco dużo rudy. Ruszamy dróżką po lewej i przez drewniany most docieramy do Starego Obozu (8).



3 W obozie rozmawiamy z Thorusem (8 na mapie Starego Obozu), potem z Diegem (9). W trakcie wędrówki przyczepia się do nas Wrzód (10). By pozbyć się irytującego gaduły, idziemy w ustronne miejsce (na przykład do ruin (12)) i atakujemy go. Potem każemy Wrzodowi odczepić się od nas.



4 Snaf (11) pracuje nad nową potrawą i prosi nas o przyniesienie kilku składników. Chrząższe znajdujemy wśród ruin (12 na mapie Starego Obozu), a piekielniki na łące przed południową bramą (7 na mapie kolonii). Od tej pory Snaf każdego dnia wręcza nam trzy miszki regenerującej potrawy.



7 Kopacz Dusty (16) boi się ruszyć do Obozu Bractwa, bo nie wie, jaki los spotkał jego przyjaciela. Odnajdujemy Melvina (9) w centrum Obozu Bractwa. Gdy wracamy z wiadomością do Dusty'ego, kopacz porzuca Stary Obóz, a my zdobywamy doświadczenie.



8 Diego szanuje zdanie sześciu osób. By zostać Cieniem, zdobywamy zaufanie czterech z nich i wykonujemy zlecenia. W dalszej części poradnika GRY przedstawiamy wszystkie misje według stopnia ich trudności. Kolejność ich wykonywania jest dowolna.

Wykonujemy zadania, aby zostać Cieniem

Kupujemy drogi miecz



9 Świstak **17** daje nam 100 sztuk rudy i prosi, byśmy kupili mu miecz u Fiska **18**. Gdy okazuje się, że oręż jest droższy, wracamy do zleceniodawcy po brakującą rudę. Zakupioną broń dajemy Świstakowi, zdobywając jego sympatię.

Na zlecenie Złego szukamy zaginionego strażnika Neka



10 Zły **19** zleca nam zadanie odnalezienia Neka. By dowiedzieć się więcej o zaginionym, rozmawiamy z Fletcherem **20** i kucharzem Snafem **11**. Opuszczamy obóz przez południową bramę i pokonujemy kretoszczury strzegące jaskini (**7** na mapie **kolonii**).

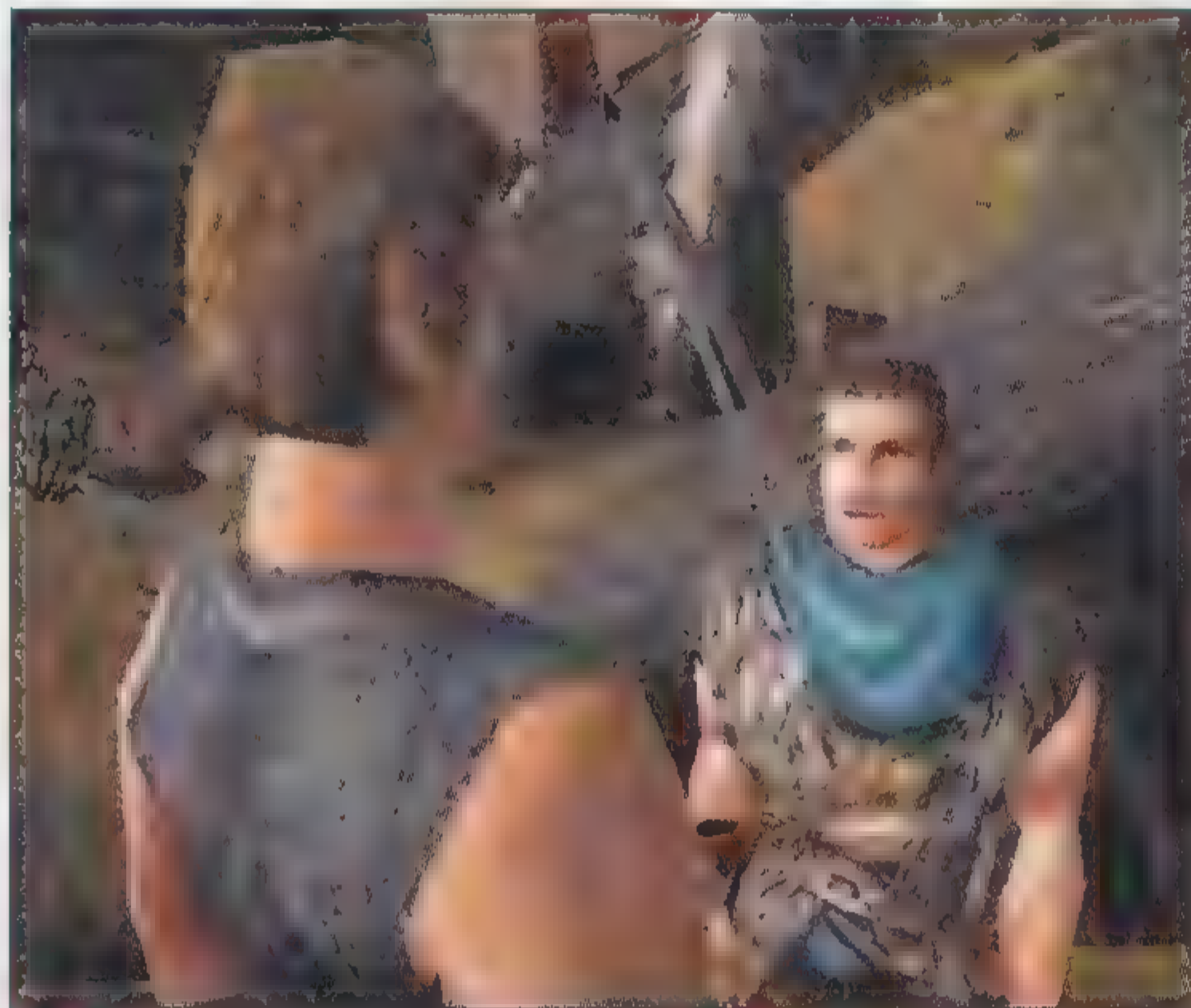


11 W jaskini przy ciele strażnika **12** znajdujemy amulet. Gdy zwracamy go Złemu, popiera nas u Diega. Do czasu ukończenia pozostałych zadań zatrzymujemy wisior, bowiem podnosi on odporność bohatera na ciosy zadane bronią białą.

Poznajemy złodziejski fach



12 Gdy wypytujemy Diega o nauczycieli, ten odsyła nas do Rączki **13**. Odnajdujemy mistrza nieuczciwych praktyk i deklarujemy chęć nauki, powołując się na Diega. Szkolimy jedną z umiejętności złodziejskich i pytamy Rączkę, czy wstawi się za nami u swego szefa.

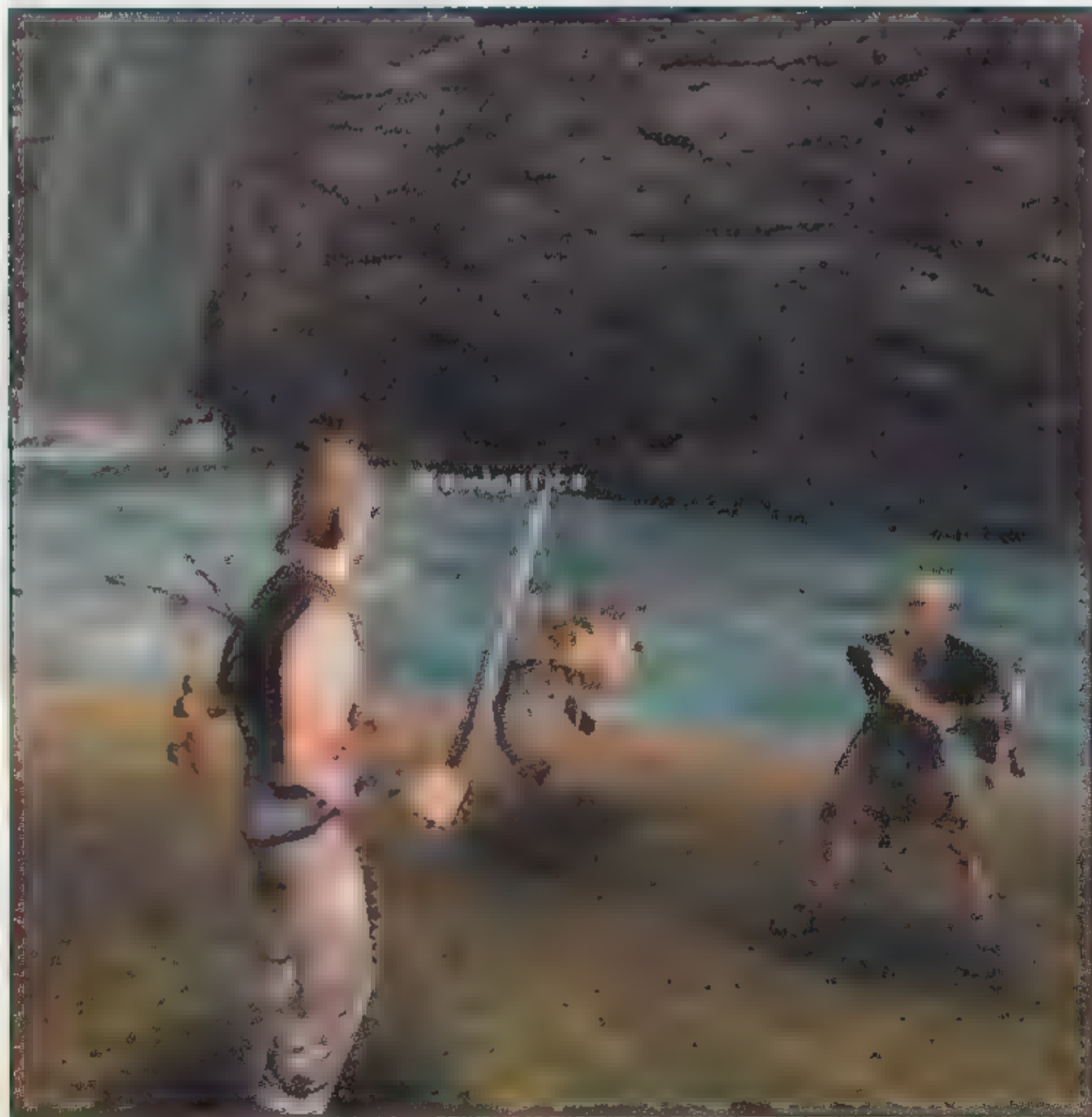


13 Rozmawiamy z Thorusem **14** i nalegamy, by zlecił nam jakieś zadanie. Nagabywany strażnik każe nam pozbyć się posłańca magów. Idziemy do Mordraga **15** i mówimy mu, że ma kłopoty. Potem deklarujemy chęć przystąpienia do buntowników. Rozmowa kończy się, a nasz rozmówca opuszcza obóz.



14 Ruszamy wraz z Mordragiem do Nowego Obozu (**16** na mapie **kolonii**). Z jego pomocą bez trudu radzimy sobie ze stworami zagrażającymi nam drogę. Gdy docieramy do celu, posłaniec daje nam pierścień zręczności. Wracamy do Thorusa i meldujemy o wykonaniu misji, zdobywając doświadczenie i poparcie.

Wykradamy tajną recepturę alchemika Cor Kaloma



15 Handlarz Dexter (**17** na mapie **Starego Obozu**) chce poznać przepis na magiczny wywar i wysyła nas do Obozu Bractwa. Prosimy Baal Parveza **18**, aby został naszym przewodnikiem. Razem szybko docieramy do celu (**19** na mapie **kolonii**). Na jednym z drzew odzyskujemy laboratorium Cor Kaloma.



16 Alchemik nie chce zdradzić receptury. Idziemy do pobliskiej chaty i śpimy do północy. Potem zakradamy się do domu Cor Kaloma i wykorzystując nieobecność jego asystenta, otwieramy skrzynię po lewej stronie **20**. Wyjmujemy manuskrypt z recepturą i zanosimy skradziony łup Dexterowi.

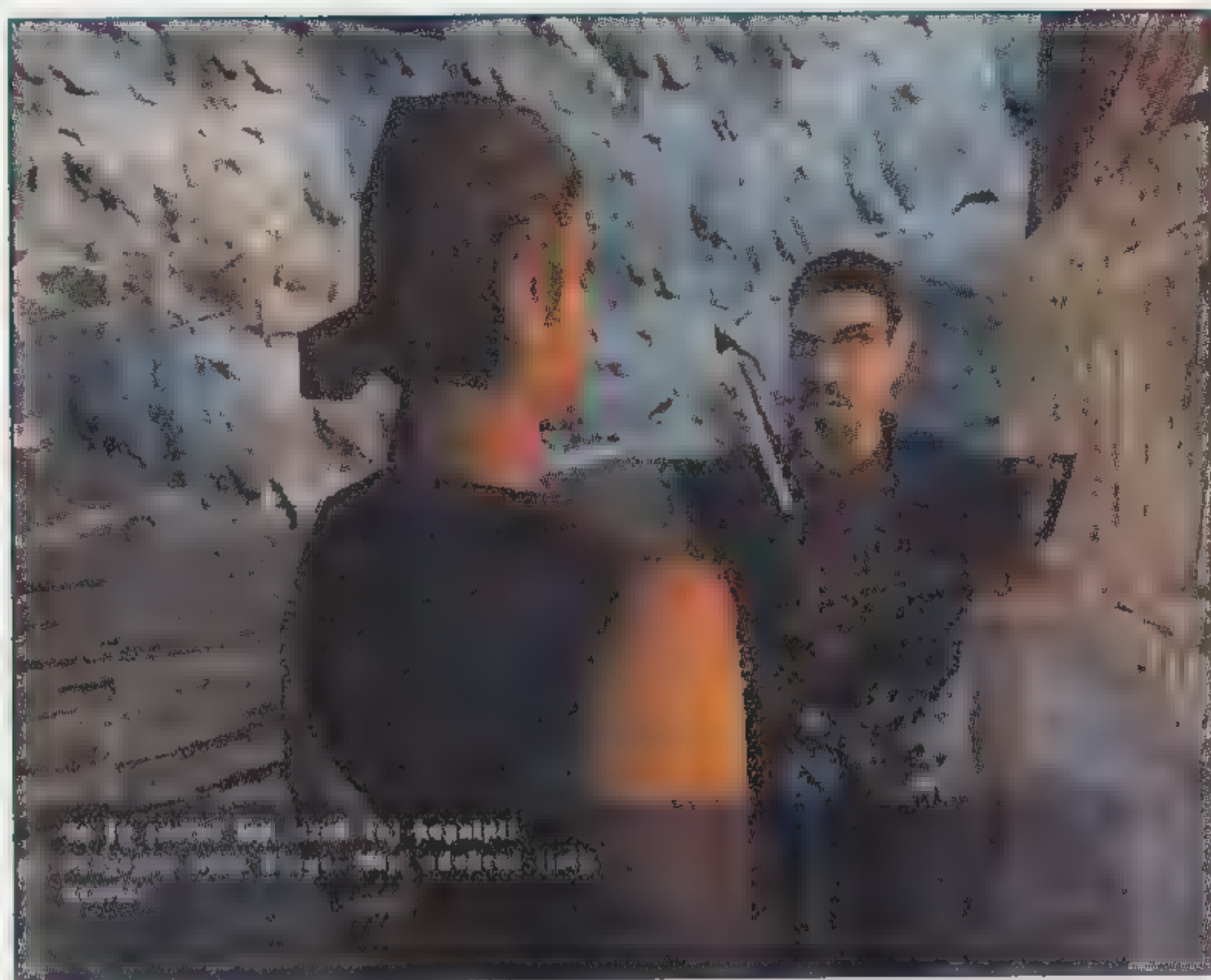
Gladiatorzy



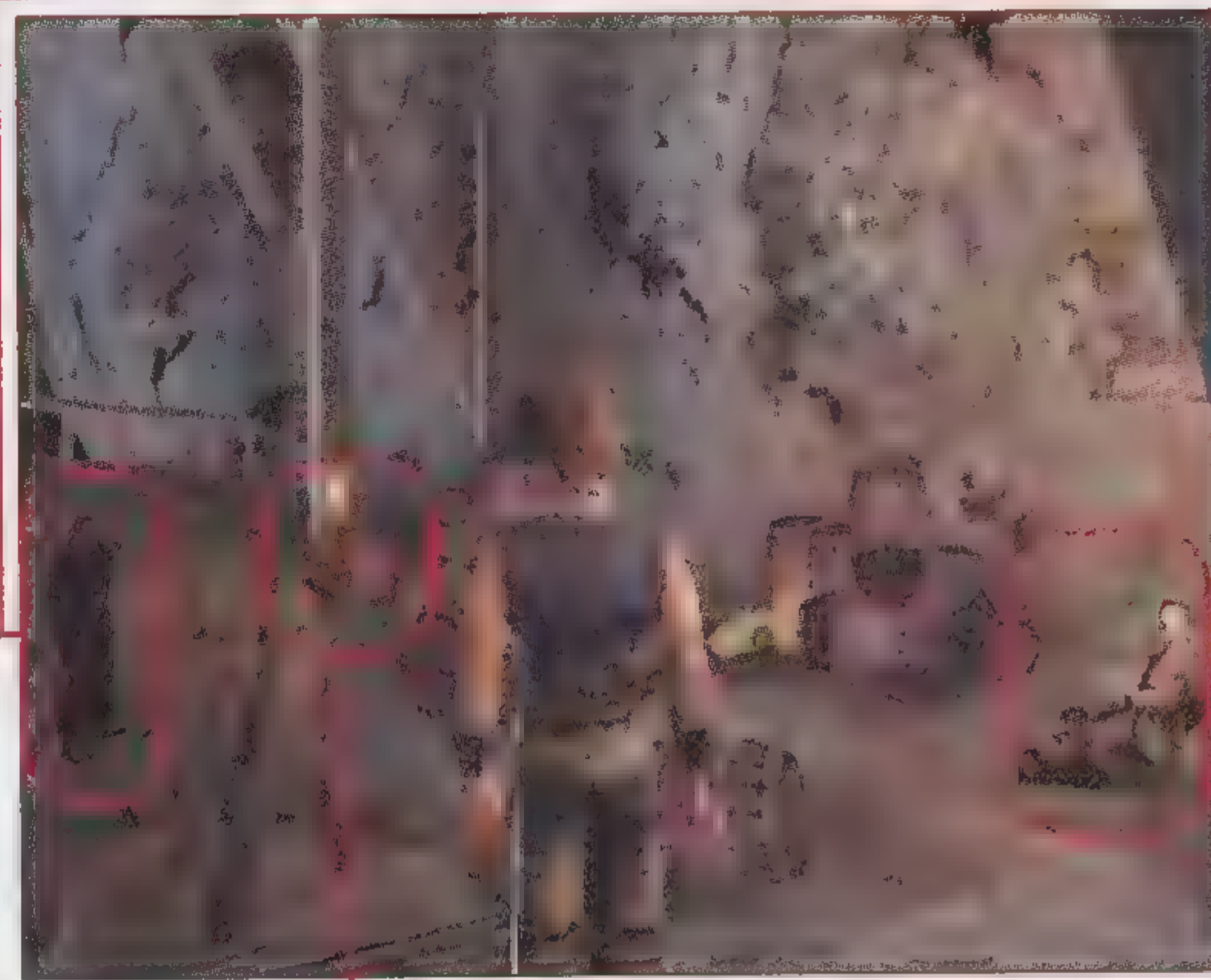
17 Scatty **21** szanuje biegłych wojowników. Wyzywamy na pojedynki gladiatorów stojących przed areną. To najtrudniejsza misja: Kirgo jest groźnym przeciwnikiem, a Kharim to prawdziwy mistrz. Jeżeli wygrywamy, chwalimy się Scatty'emu, zdobywając jego uznanie.

Wykonujemy zadania, aby zostać Cieniem

Zdajemy test zaufania – w tym celu wyprawiamy się do kopalni

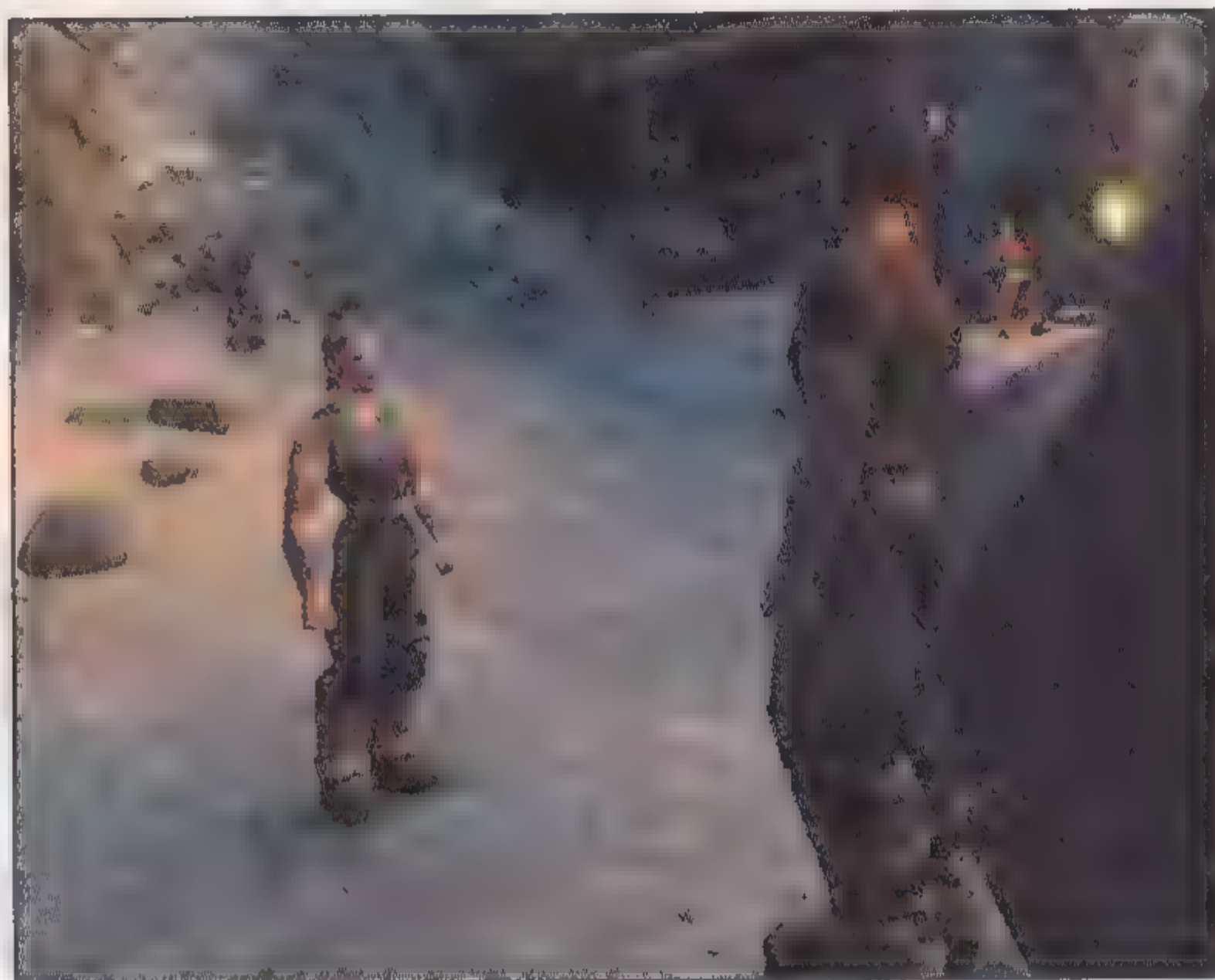


18 Przed wyruszeniem do kopalni (5 na mapie **kolonii**) skrupulatnie wypytujemy Diega o test zaufania. Jeśli tego chcemy, kartograf (13) sprzedaje nam mapę po niższej cenie. Gdy docieramy do kopalni, schodzimy trzy poziomy niżej i prosimy lana o listę, powołując się na Diega.

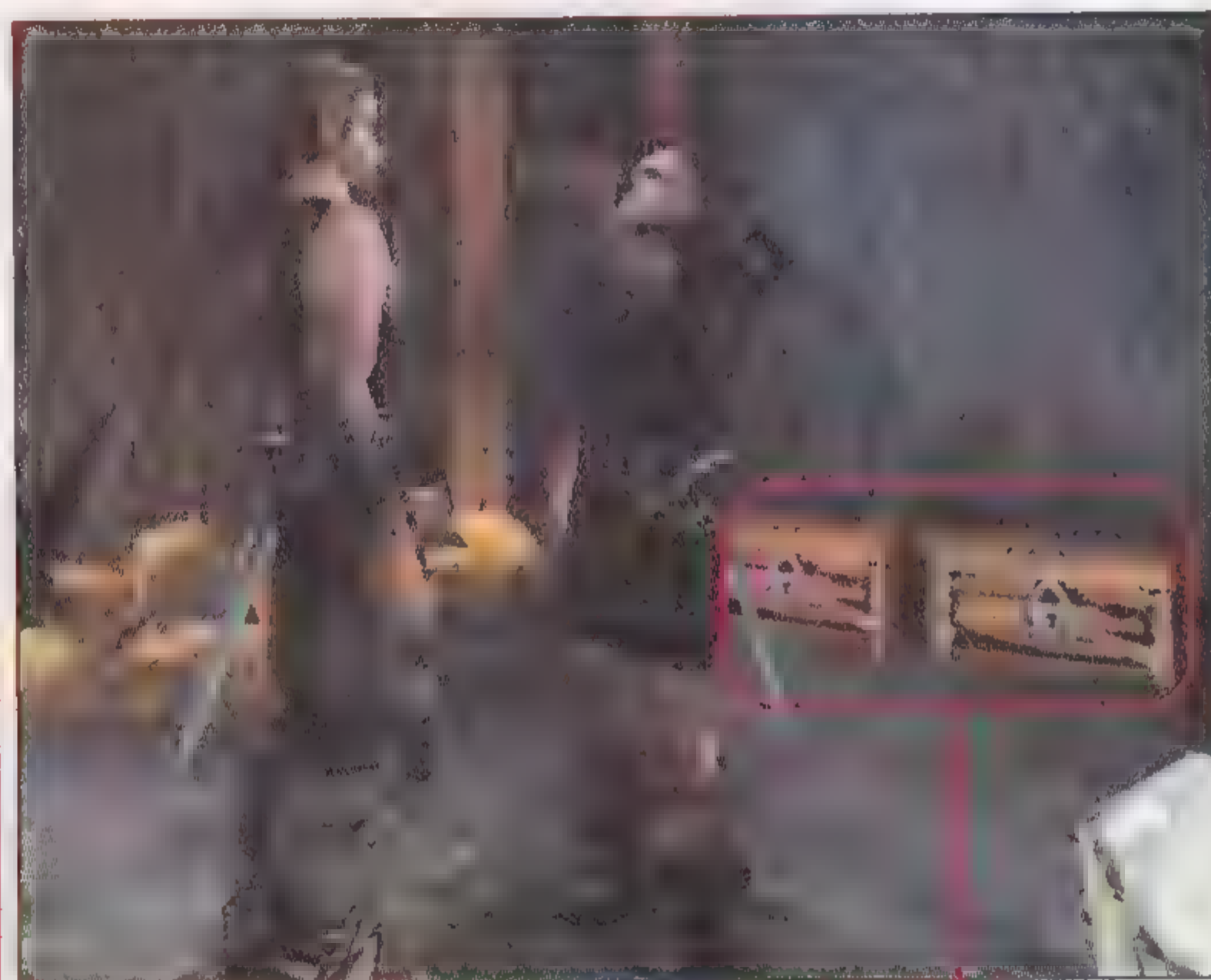


19 Na drugim poziomie kopalni rozmawiamy ze Snipesem (14) i odciągamy stojącego nieopodal strażnika (15), mówiąc, że wzywa go lan. Snipes sprzedaje nam klucz, dzięki któremu opróżnimy kufer (16). Schodzimy piętro niżej, po czym odsprzedajemy klucz oszukanemu Aaronowi.

20 W składziku na czwartym poziomie kopalni czuwa głodny strażnik Ulbert. Dajemy mu piwo i wypytujemy o zawartość skrzyń. Potem wchodzimy dwa poziomy wyżej, i w bocznej jaskini za załomem odszukujemy odpoczywającego kopacza Alepha, od którego kupujemy klucz.



21 Schodzimy do składziku i mówimy Ulbertowi, że jego koledzy suto się objadają. Gdy wściekły strażnik odchodzi, opróżniamy obie skrzynie (17). Odszukujemy Ulberta, by wypełnić misję i zdobyć doświadczenie. Na koniec wracamy do Starego Obozu i przekazujemy Diegowi listę potrzeb.



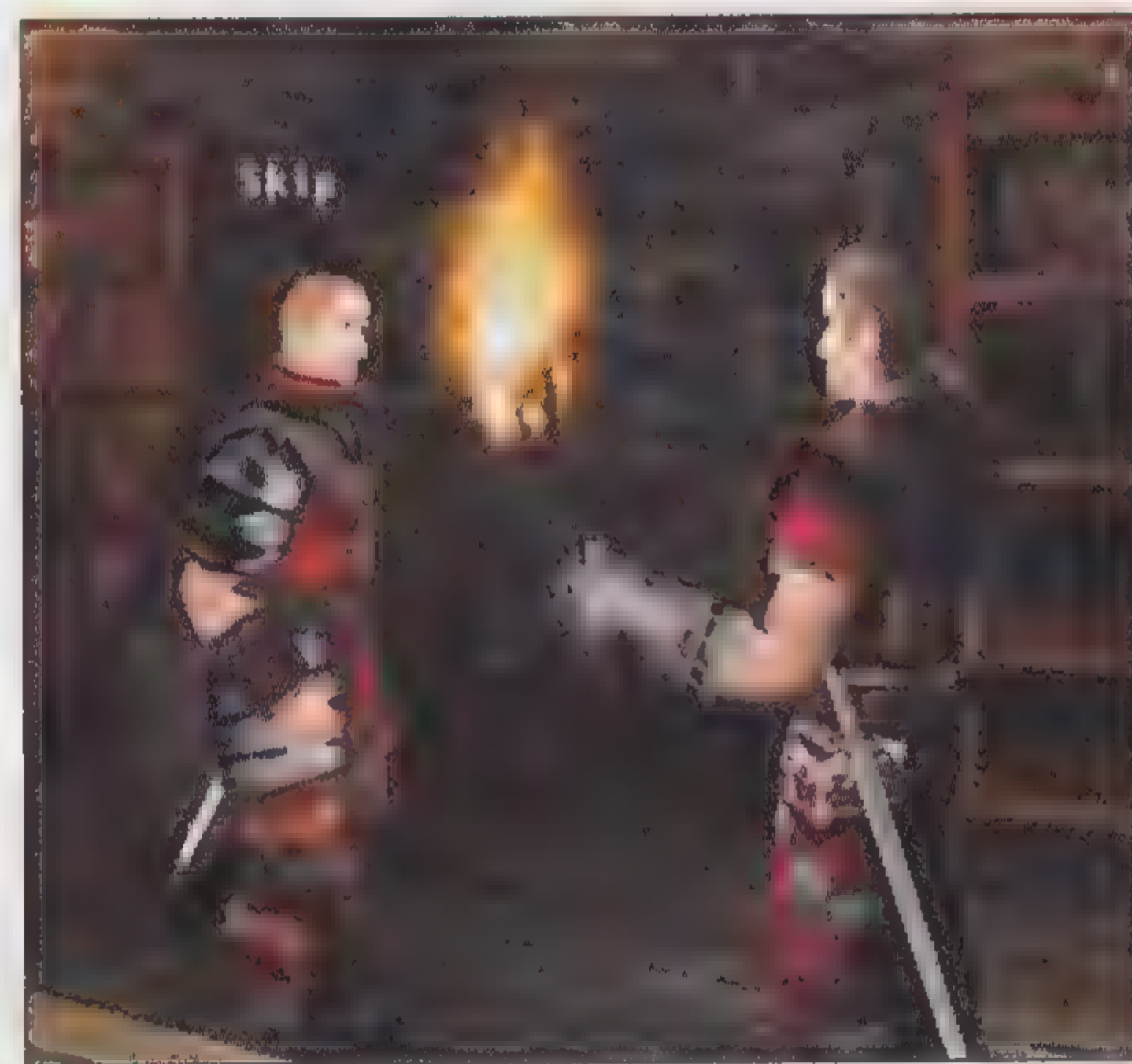
Przekraczamy krąg i zostajemy Cieniem



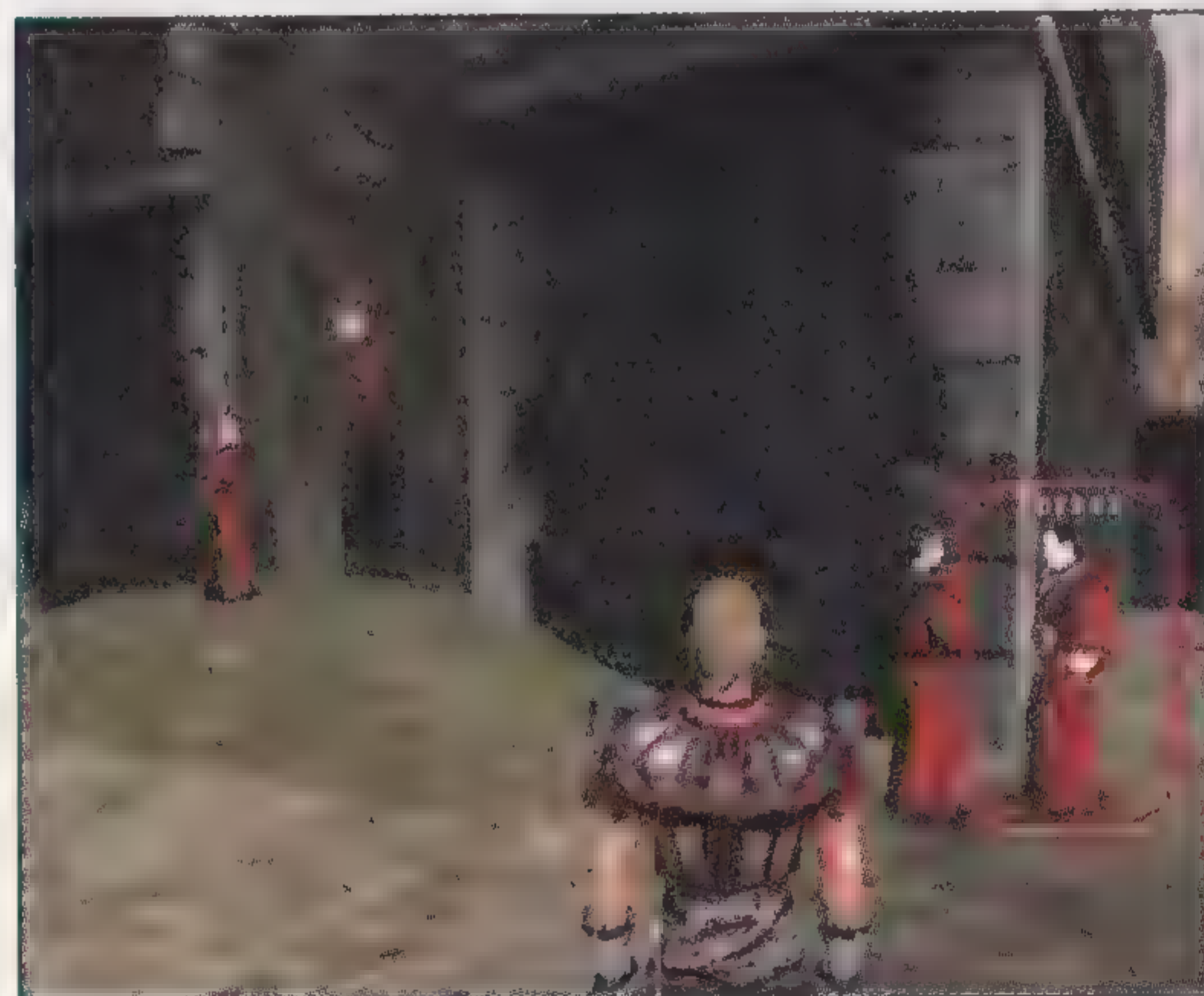
22 Jeżeli zdobyliśmy zaufanie minimum czterech ważnych osób ze Starego Obozu i zdaliśmy test zaufania, pytamy Diega o naszą opinię w obozie. Opiekun odsyła nas do Thorusa. Ten wpuszcza nas do wewnętrznego kręgu.



23 Powołujemy się na Thorusa i przekraczamy kolejne linie strażników. Gdy stajemy przed Gomezem (24), oferujemy swe usługi jako znawca kolonii. Chwaląc się, kogo znamy, nie wspominamy o Y'Berionie, aby władca nie uznał nas za kłamcę.



24 Gomez akceptuje naszą kandydaturę i wysyła do swego zastępcy. Kruk wręcza nam strój Cienia i zleca pierwsze zadanie. Kupujemy miecz bojowy od Skipa (25 na mapie **Starego Obozu**) i pancerz od Diega, aby poradzić sobie z silnymi wrogami.



25 Kierujemy się teraz do siedziby magów ognia (26 na mapie **Starego Obozu**) i dajemy list stojącemu przed wejściem Miltenowi. Czarodziej oddala się. Gdy wraca, kieruje nas do Torreza (27) po odbiór nagrody. Jeśli okazujemy nieufność wobec Miltena, Torrez daje nam pierścień siły.



26 Zgodnie z poleceniem Kruka wyruszamy do Obozu Bractwa. Tam napotykamy Lestera, który ma dla nas specjalne zadanie. Szczegóły misji zdradza nam osobiście mistrz Y'Berion. Tak rozpoczyna się drugi rozdział naszych przygód. Los karnej kolonii już niedługo całkowicie się odmieni!

Nie daj się oszukać Kup oryginał w dobrej cenie



NOWA KIEROWNICA

COMPRESSOR



W wersjach:

DELUXE 3w1 (PSX, PS2, PC)

Deluxe 3w1 Force Feedback

PSX Force feedback

**POSIADA NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ
FORCE FEEDBACK**

**powodującą silne i realistyczne wibracje
PRAWDZIWY FORCE FEEDBACK**

**jest jedynym oryginalnym systemem,
funkcja nazywana „protokół force feedback”
to nie jest prawdziwy FORCE FEEDBACK
występujący w kierownicach MANTY**

Hamulec ręczny

Skrzynia biegów
działająca w każdą stronę

Kąt obrotu koła kierownicy 180°

Kierownica posiada „wspomaganie”

Regulacja wysokości
i kąta kolumny kierownicy

Możliwość dowolnego
programowania funkcji

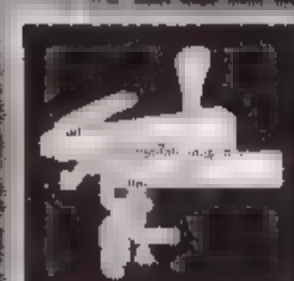
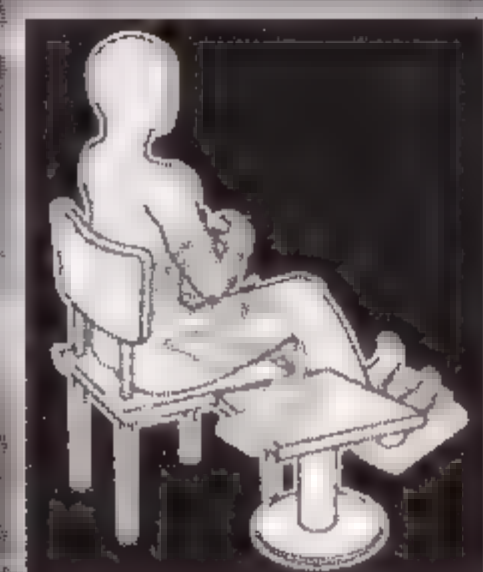
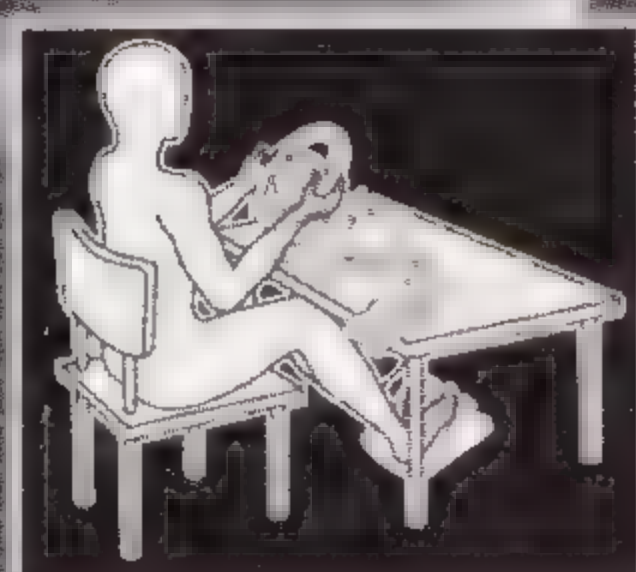
UWAGA! Tego nie ma konkurencja!
FORCE FEEDBACK
kompatybilny z każdą nową i starą grą

Do PC podłączana przez port drukarki

Analogowe pedały

W wersji z dual shockiem
trzęsą się pedały

Polska instrukcja



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

03-876-Warszawa, ul. Matuszewska 14 budynek 4, I piętro

kontakt: telefon (+48 22) 332 3450, fax (+48 22) 332 3460

e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Tajne kody

Dzięki niezawodnym kodom **GIER** zwyciężamy w światowym konflikcie, zostajemy legendarnymi barbarzyńcami i zasiadamy na tronie potężnego imperium

Myth III: Era Wilka

Korzystając ze sztuczki **GIER**, przeprowadzamy szybką i błyskotliwą kampanię

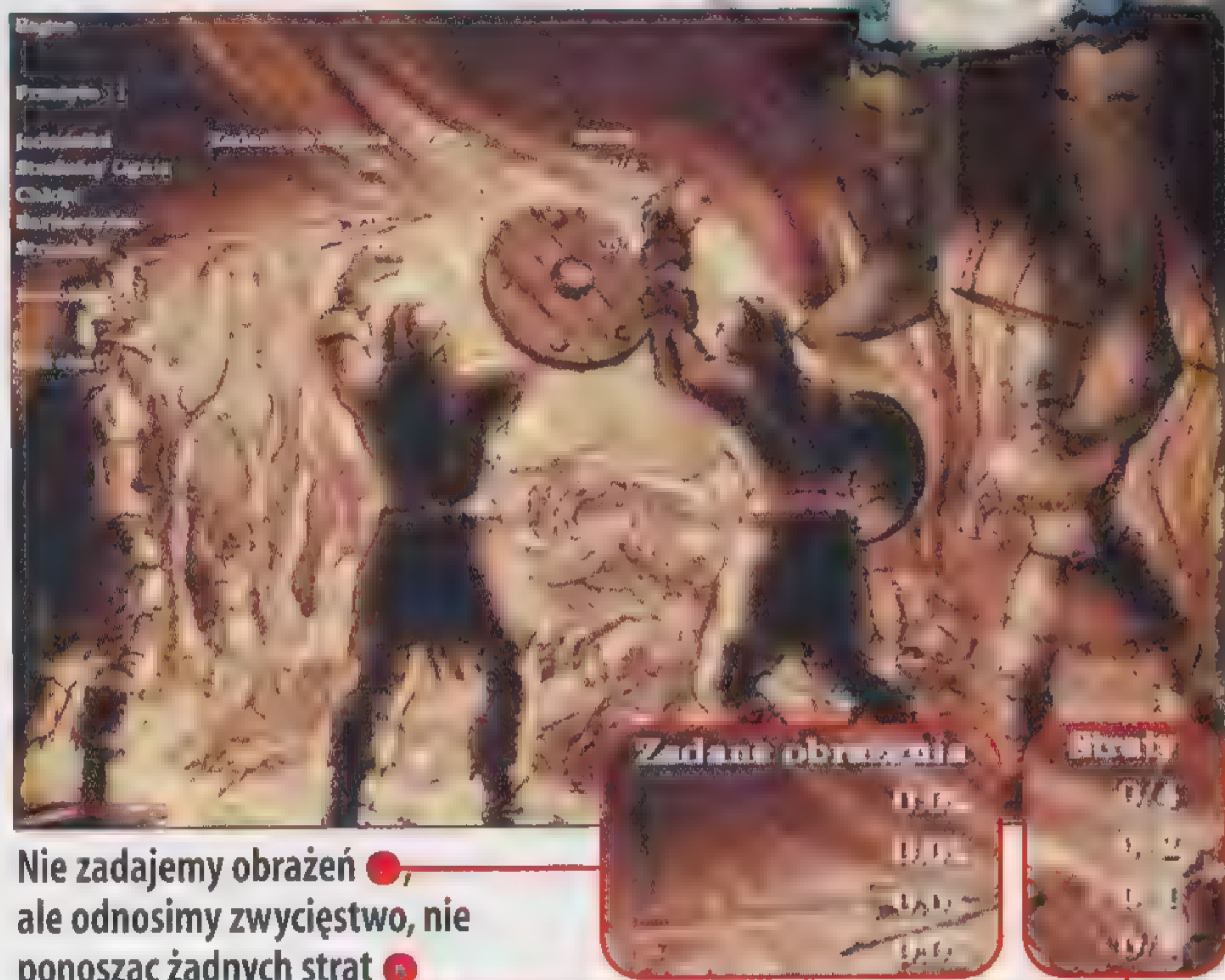
1 Uruchamiamy grę, klikając na

Start Programy Mumbolumbo

Myth III - Era Wilka Myth I.I - Era Wilka

2 Rozpoczynamy nową grę, klikając na **Nowa gra** lub wybieramy **Wczytaj grę** i wczytujemy stan rozgrywki zapisanej wcześniej.

3 Aby odnieść zwycięstwo w aktualnie rozgrywanym scenariuszu, w trakcie zabawy naciskamy jednocześnie klawisze **ctrl** **alt** i **1** na klawiaturze numerycznej. Dzięki tej sprytniej kombinacji od razu odnosimy zwycięstwo nawet nad najsilniejszym wrogiem.



Nie zadajemy obrażeń, ale odnosimy zwycięstwo, nie ponosząc żadnych strat

Battle Realms

Ninja uzbrojony w piłę po kilku godzinach podpłowuje słupy wieży obronnej przeciwnika, ale **GRY** mają lepszy pomysł na zniszczenie wrogich budynków

1 Uruchamiamy grę, klikając kolejno na

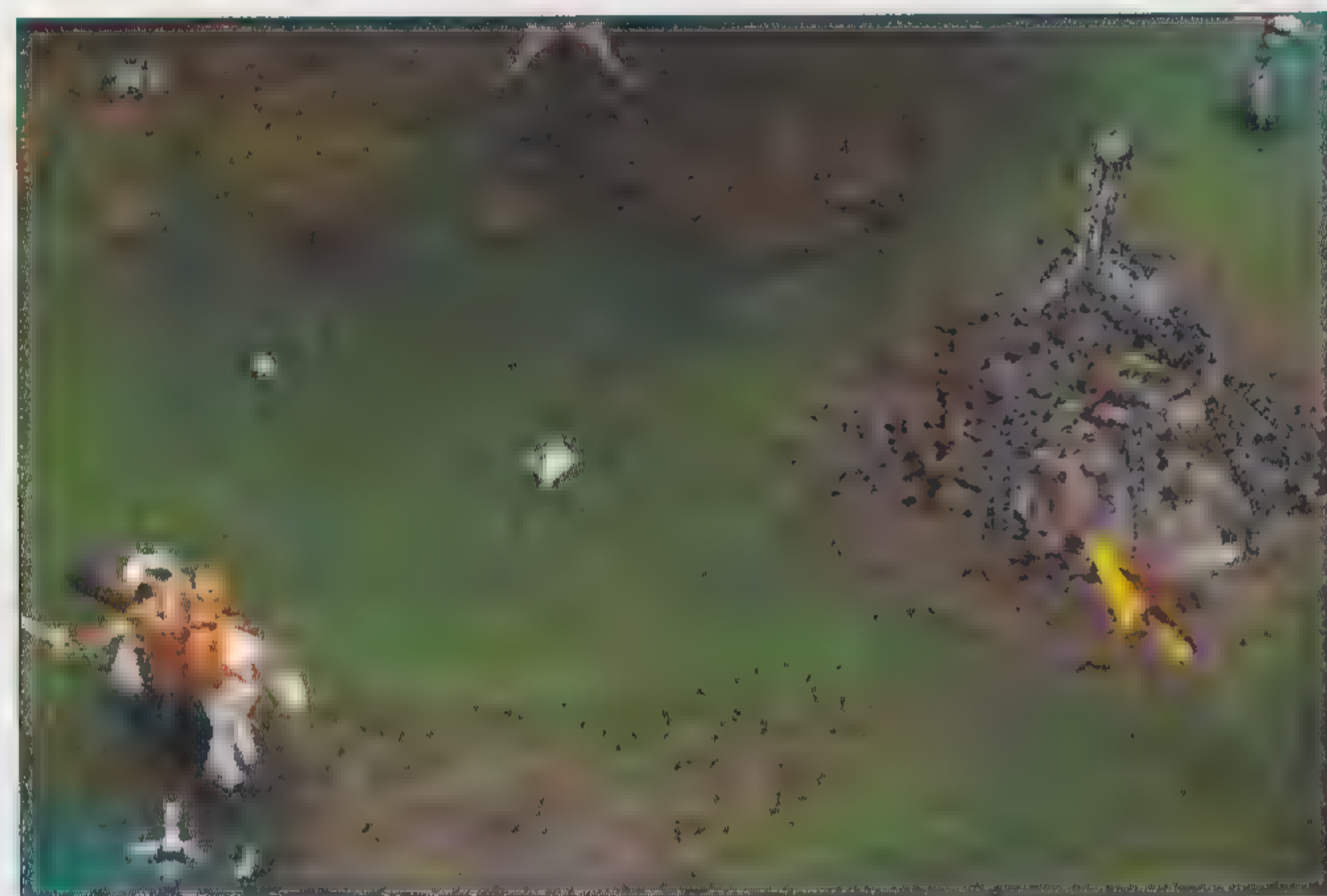
Start Programy

Battle Realms Battle Realms

2 Rozpoczynamy zabawę, wczytując zapisany wcześniej stan gry albo zaczynając całą zabawę od nowa.

3 Kierujemy jedną lub kilka jednostek w pobliże osiedla przeciwnika, tak aby ustąpiła mgła wojny zasłaniająca jego zabudowania przed naszym wzrokiem.

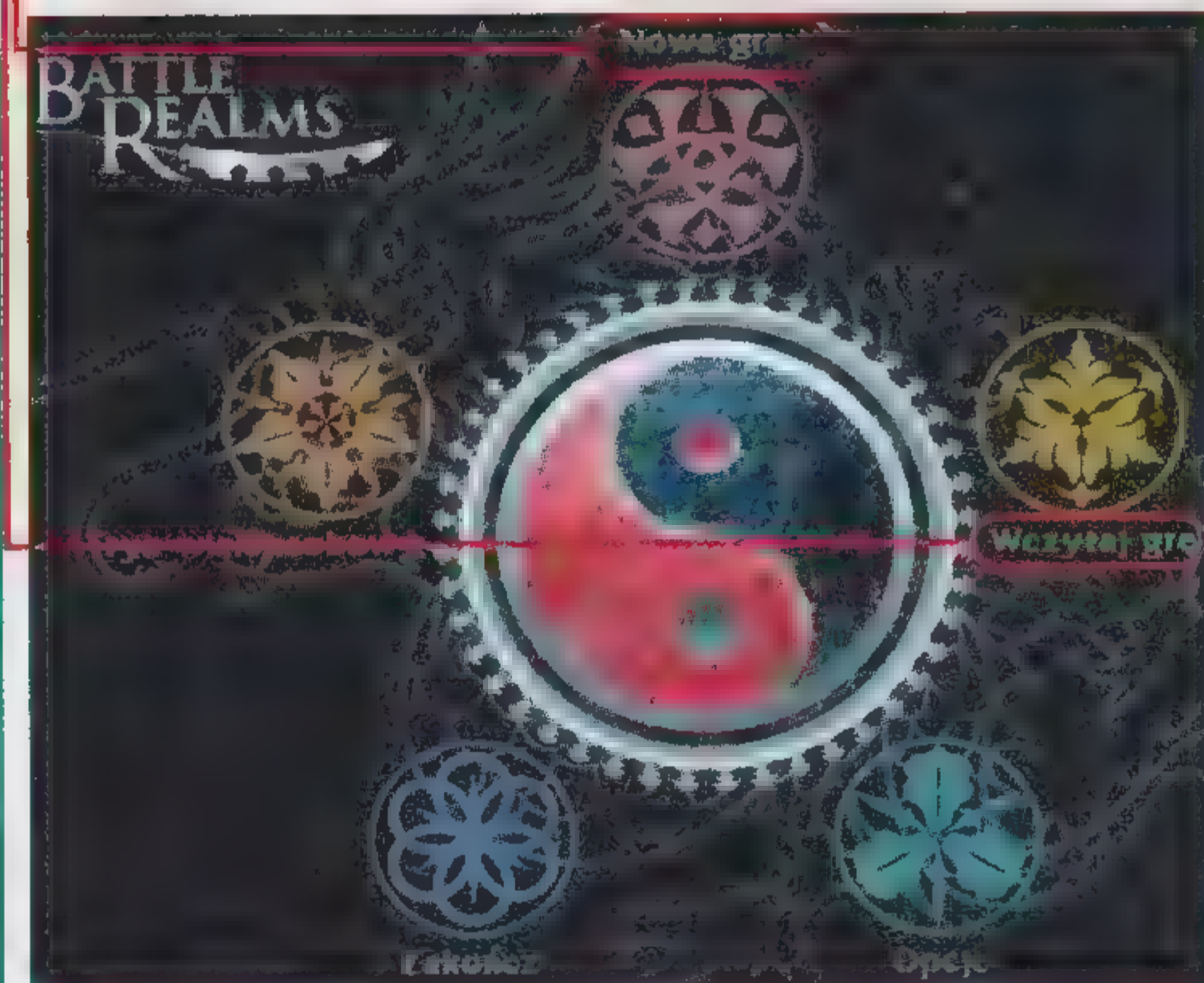
4 Klikamy kursorem na wybrany budynek z osiedla wroga, aby pojawił się pasek stanu i żółte trójkąty zaznaczenia obiektu.



Wysyłamy żołnierza, aby odkrył osadę wroga, a potem burzimy budynki

5 Wciskamy dwukrotnie kombinację klawiszy **ctrl** **D**. Wrogi budynek zostaje zburzony. W ten sposób pozbawiamy przeciwnika strategicznych obiektów.

Rada GIER: Przy ataku na obóz wroga najpierw niszczyliśmy wieżę obronną. Dzięki temu ponosimy mniejsze straty.



Dzięki tajnym sztuczkom **GIER** jednoczymy klany zamieszkujące naszą wyspę w strategii Battle Realms. Niszczymy budynki wroga, szkolimy samurajów, wysyłamy ich na spotkanie ze słabą armią przeciwnika i odnosimy walne zwycięstwo

Gothic

Tajne sztuczki **GIER** mają magiczną moc. Dzięki nim w krótkim czasie ze skazańca zmieniamy się w króla

1 Uruchamiamy grę Gothic, klikając kolejno na **Start**

2 Zaczynamy nową przygodę, klikając na **Nowa gra**

3 W trakcie rozgrywki wywołujemy ekran charakterystyk naszego bohatera, naciskając klawisz **[S]**.

4 Gdy pojawia się okno parametrów bohatera, wpisujemy tajny kod **marvin**. Następnie wracamy do gry, wciskając klawisz **[S]**. U góry ekranu pojawia się napis

5 Teraz klawiszem **[F2]** wywołujemy okno dialogowe, w którym wpisujemy tajne kody podane w tabeli obok. Każdy wpis zatwierdzamy, naciskając klawisz Enter.

Szybkie kody

6 Jeżeli uaktywniliśmy kody tak, jak to opisano w punktach **1-4**, mamy do dyspozycji sztuczki wywoływane wciśnięciem pojedynczego klawisza.

7 Wciskając **[F8]**, uzdrawiamy bohatera i uzupełniamy zapas jego energii magicznej.

8 Wciskając **[F3]**, uruchamiamy grę w okienku.

9 Wciskając **[F5]**, unieruchamiamy kamerę.

10 Wciskając **[F6]**, kierujemy kamerą, zaś nasz bohater stoi w miejscu.

11 Wciskając **[F4]**, wyłączamy kody opisane w punktach **8-10** i przywracamy normalne sterowanie bohaterem.

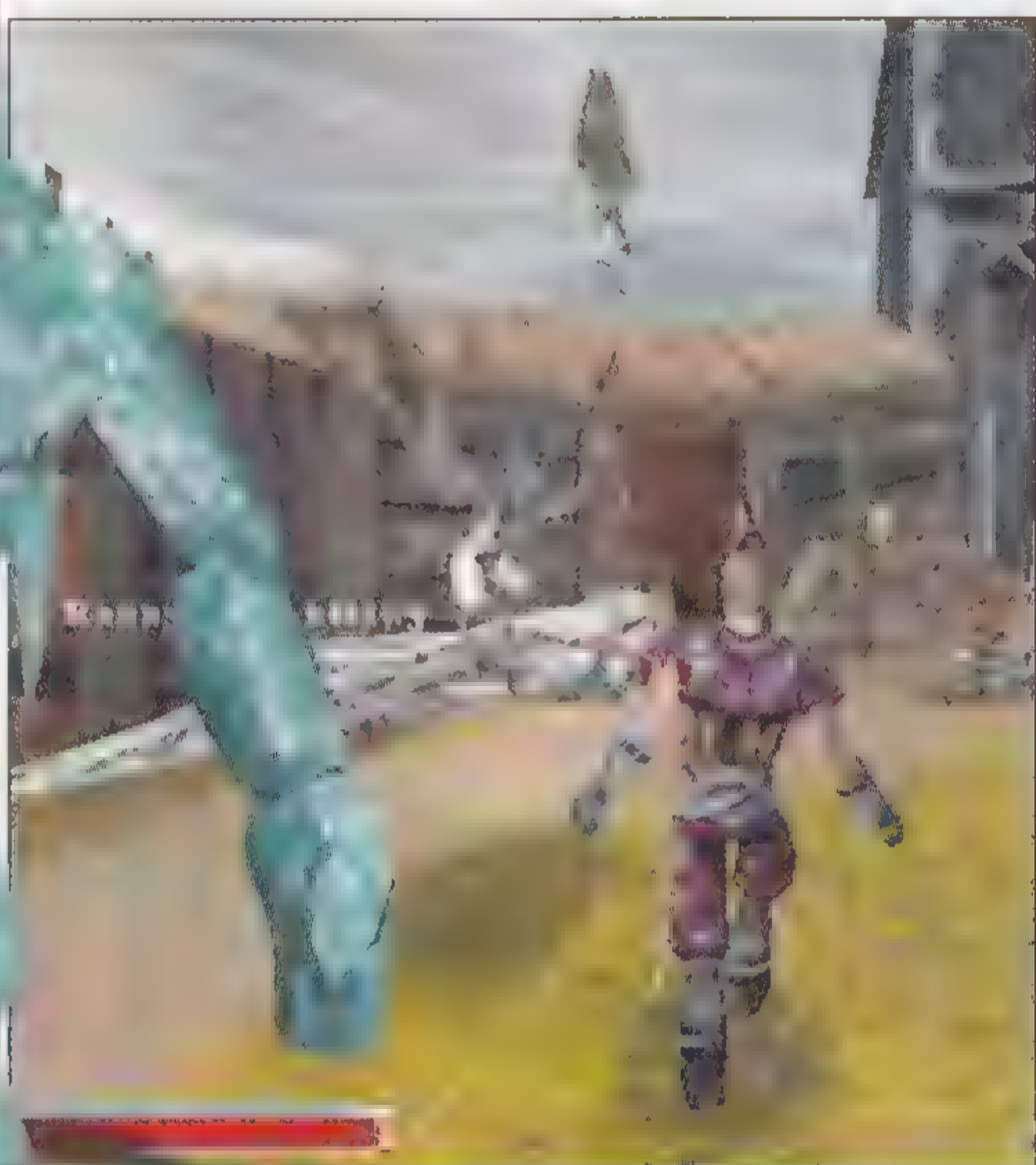
12 Gdy wciskamy **[K]**, bohater przesuwa się do przodu, wykonując długi skok.

Uwaga GIER: Gdy wpisujemy pojedyncze litery kodu, komputer automatycznie rozpoznaje pełne słowa. Dlatego gdy wpisujemy kod **chg**, na ekranie ukazuje się **chciwy**

Poniższe tajne kody wpisujemy w oknie dialogowym uaktywnionym po podaniu tajnego kodu **marvin**

kod	działanie
chg	jesteśmy nieśmiertelni
chf	odzyskujemy zdrowie
ar	pojawia się miecz Arto
isi	pojawia się topór Silasa
idieg	pojawia się łuk Diega
itho	pojawia się miecz Thorusa
ito	pojawia się topór Torlofa
ico	pojawia się siekacz Corda
ipr	pojawia się miecz Cios Łapą
ina	pojawia się pałka Namiba
iul	pojawia się broń – artefakt Ulu-Mulu
iro	pojawia się miecz Czerwony Wiatr
iye	pojawia się miecz Ostrze Czasu
iur	pojawia się przedmiot Fala Śmierci Uriziela
ine	pojawia się amulet
idm	pojawia się szata Mrocznych Sztuk
iel	pojawia się Arcanum Żywiołów
ias	pojawia się Astronomia
idu	pojawia się klucz do lochów
iud	przywołujemy szamana truposzy
iic	przywołujemy gołęma lodowego
ifr	przywołujemy orka niewolnika
ime	przywołujemy chrząszcza
ibr	przywołujemy gołęma mostowego
itro	przywołujemy trolla
izo	przywołujemy młodego trolla
izs	przywołujemy młodego ścierwojada
izm	przywołujemy młodego kretoszczura
ixa	przywołujemy łagodnego demona
isw	przywołujemy węża błotnego
ihu	przywołujemy rannego węża błotnego
ibt	przywołujemy nieruchomego człowieka
iha	przywołujemy harpię
ilur	przywołujemy topielca

Golem nie przeraża bohatera korzystającego z tajnych sztuczek



Przywołane sztuczkami **GIER** potwory wdzierają się do Starego Obozu. Na szczęście wpisaliśmy kod **chg**

World War III

Kiedyś o potęgę militarnej decydowała broń atomowa. W grze **World War III** mocarstwem jest kraj, który zna tajne sztuczki **GIER**

1 Uruchamiamy grę, klikając po kolei na **Start**

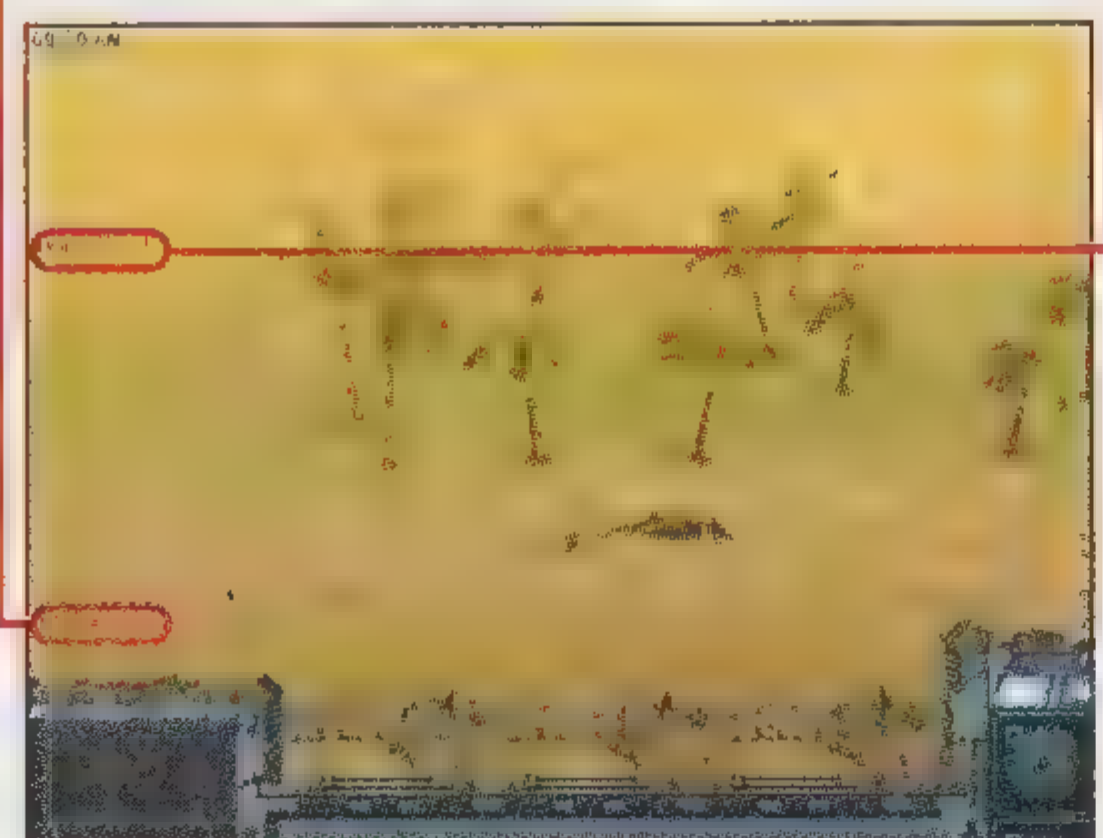
2 Wybieramy imię gracza i klikamy na **World War III**. Wczytujemy wcześniejszą zapisaną grę lub wybieramy kampanię, w której dowodzimy siłami jednego z państw – do wyboru mamy USA, Rosję oraz Irak.

3 Aby uaktywnić tajne sztuczki, w trakcie gry naciskamy klawisz Enter i z lewej strony ekranu u dołu, obok migającego kursora wpisujemy kod **peace**. Zapis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Napis, który pojawia się powyżej, informuje nas, że został uaktywniony tryb wpisywania kodów.

4 Teraz wciskamy klawisz Enter i wpisujemy jeden z kodów podanych w tabelce obok. Każdy wpis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

Poniższe sztuczki działają po wpisaniu aktywującego kodu **peace**

kod	działanie
moneyfornothing X	zdobywamy X pieniędzy
sciencefornothing	badania kosztują mniej
ultrascience	badania są prowadzone szybciej
nobelprize 1	odkrywamy wszystkie wynalazki dostępne w danej misji
moonlight	usuwamy mgłę wojny z obszaru widocznego na ekranie
beautifulworld	usuwamy mgłę wojny z całej mapy
hereyouare!	odkrywamy lokalizację wrogich jednostek
hide	przywracamy mgłę wojny na widocznym obszarze
idkfa	reperujemy i uzupełniamy amunicję zaznaczonych jednostek
smash	w centrum widocznego obszaru wybucha bomba o ogromnej sile rażenia
shower	na wskazany obszar spada deszcz meteorów
byebye	niszczymy widoczne jednostki wroga
tromaville	uszkadzamy widoczne budynki wroga
judgementday	niszczymy widoczne jednostki i budynki wroga
gohome!	niszczymy własne jednostki
limit_up X	ustalamy limit dowodzonych jednostek na X



Test pomocy technicznej polskich wydawców gier

Kupujemy grę, instalujemy ją i... pojawia się problem. Gra nie działa, nie wiemy, jak przejść jeden z etapów albo komputer się zawiesza. **GRY** sprawdziły, jak w takich sytuacjach wydawcy gier wywiązują się z obowiązku świadczenia nam pomocy

Razem z grą nabywamy prawo do korzystania z pomocy jej polskiego wydawcy. Jego obowiązkiem jest pomagać nam w rozwiązywaniu problemów technicznych, na przykład kłopotów z wyświetlaniem grafiki. Miło byłoby otrzymywać także podpowiedzi dotyczące rozgrywki, na przykład przejścia jakiegoś etapu. Wydawca zobowiązany jest do udzielenia nam pomocy, bo gra to taki sam produkt jak telewizor, radio czy samochód. Jeśli działa źle, producent ma usunąć usterki!

GRY przetestowały serwisy pomocy technicznej największych polskich wydawców. Zwracaliśmy się do nich na

cztery sposoby: przez telefon, wysyłając e-mail, pisząc zwykły list i używając formularza na stronie WWW. Wszystkie te metody, z wyjątkiem zwykłego listu, są godne polecenia. Polskie firmy na ogół kompetentnie (choć nie zawsze szybko) odpowiadają na listy elektroniczne i odbierają telefony. Wszystkie serwisy telefoniczne z wyjątkiem Microsoftu używają płatnych linii. Pamiętajmy o tym przed wykręceniem numeru pomocy.

Wyniki testu są zaskakujące. Wygrała firma MarkSoft, jeden z mniejszych wydawców. Z kolei CD Projekt, lider rynku, nie troszczy się o klientów, którzy kupili jego gry: zajął ostatnią pozycję. Nie wyciągamy jednak pochopnych wniosków o arogancji gigantów, bo miejsca od 2. do 4. zajęły duże firmy.

Tak testowały **GRY**

Biorąc pod lupę pomoc techniczną polskich wydawców gier, stworzyliśmy szczegółowe kryteria, według których wszystkie biorące udział w teście firmy zostały sprawiedliwie i obiektywnie ocenione.

LISTA PYTAŃ

Zaczelśmy od ustalenia problemów, z którymi mieli zmierzyć się pracownicy serwisu. Kupiliśmy 11 gier wydanych przez różne firmy i dla każdej znaleźliśmy po trzy problemy. Część opracowali eksperci, niektóre pochodzą z internetowych list dyskusyjnych i serwisów o grach. Pytania miały podobny stopień trudności i tematykę.

KONTAKT

Na pierwszym etapie testu **GRY** napisały i wysłały 11 listów, w których pytały, jak przejść grę do końca. Czekaliśmy na odpowiedzi przez dwa tygodnie. Następną porcję problemów, tym razem technicznych, przesłaliśmy przez e-mail – na odpowiedź czekaliśmy do dziesięciu dni. Na koniec sięgnęliśmy po telefon.

Dzwoniliśmy do linii pomocy technicznej wydawców, szukając odpowiedzi na ostatnie z trzech pytań. Chodziło nam o to, by wciągnąć specjalistów z wybranych firm w kiluminutową rozmowę sprawdzającą ich wiedzę i kompetencje.

CZAS I JAKOŚĆ

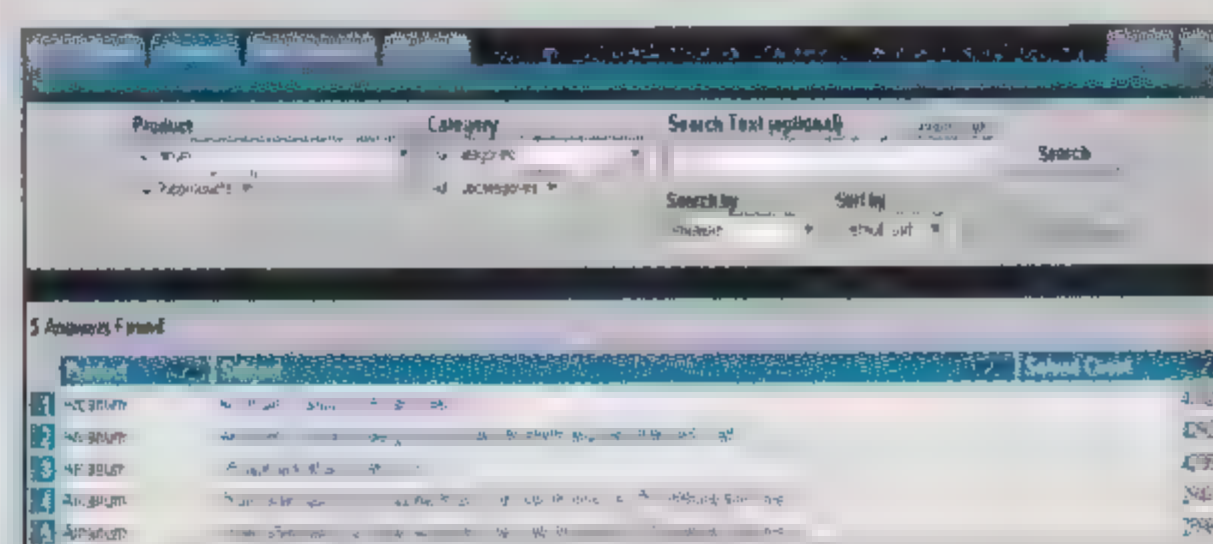
Oceniliśmy odpowiedzi na pytania. Zmierzyliśmy czas pracy telefonicznych serwisów, odpłatność za linię, z której korzystają, oraz sposób, w jaki rozmowa była prowadzona. Ważne było, czy specjaliści używają pojęć zrozumiałych dla przeciętnego użytkownika. Sprawdzaliśmy, czy odpowiedzi były wyczerpujące i rzeczowe czy też udzielały zdawkowych informacji, byle pozbyć się petenta. Oceniliśmy też jakość serwisu WWW pomocy technicznej. **GRY** szukały na stronach producentów łatek, sterowników DirectX, poradników i formularzy do zgłaszania problemów.



Starannie i dokładnie testowaliśmy serwisy polskich wydawców gier. Dzwoniliśmy do nich, pisaliśmy listy i przeglądaliśmy strony WWW

TAK TO RÓBIA LIDERZY

Wydawcy gier w Polsce powinni się uczyć od swych kolegów ze Stanów Zjednoczonych. Na przykład firma Sierra Entertainment wyjaśnia na stronach WWW, pod jakimi numerami telefonów i w jakich godzinach pracują jej serwisanci. Prowadzi też obszerny dział z łatkami do gier, udostępnia graczom adresy e-mailowe pomocy oraz formularz do zgłaszania problemów.



W wielkiej bazie danych z poradami technicznymi są informacje o każdej wydanej przez Sierrę grze

fot.: Mauritijs/BE&W

Pierwsza pomoc

1. MIEJSCE - MARKSOFT



MarkSoft to jedyna firma, która odpowiedziała na wysłany do niej zwykły list. Doradzono nam, jak rozwiązać kłopoty z grą Przygody prosiaczka Kwika: Powrót do przyszłości, aby jak najszybciej dotrzeć do jej końca. MarkSoft pomógł też, kiedy przez pocztę elektroniczną dotarło do niego pytanie dotyczące zacinania się gry w chwili, gdy postacie mówią. Tak jak w wypadku pierwszego problemu czas oczekiwania na odpowiedź był krótki – dwa dni.

Rozmowa telefoniczna z serwisantem firmy MarkSoft trwała nieco ponad dwie minuty, ale w tym czasie

GRY usłyszały kilka cennych wskazówek dotyczących bibliotek DirectX i sterowników kart graficznych koniecznych do prawidłowego funkcjonowania gry. Pracownik firmy nie doradzał między innymi instalacji najnowszych bibliotek DirectX 8.1, gdyż wiedział, że w pewnych sytuacjach mogą być źródłem problemów. Namawiał do instalacji nowych sterowników do karty graficznej. Był miły i posługiwał się zrozumiałym językiem.

Poważne zastrzeżenia **GRY** mają tylko do serwisu WWW. Nie ma w nim poradników i bibliotek DirectX. Brakuje też formularza służącego do zgłaszania problemów. Gdyby nie ponad 30 plików z łatkami, ocena za serwis byłaby niedostateczna.

Ocena → dobra

Najcenniejszą częścią internetowego serwisu MarkSoftu jest dział z łatkami do gier

Poprawki do gier. Ulepszona grafika, większa liczba sterowników, poprawione błędy, zmiany na prośbę użytkowników - oferują to "łatki" (ang. patches)

Age of Sall	as0105uk.exe (407 KB), readme.txt
Air Warrior III	aw0302ch2.exe (479 MB) Patch 3.02. Po skopiowaniu uruchomić
Battleground Antientam	bga011uk.exe (1087 KB), readme.txt
Battleground Ardenne	bga0134uk.exe (925 KB), readme.txt
Battleground Gettysburg	bga0132uk.exe (4373 KB), bga0134a.exe (1011 KB), bga.txt, readme.txt
Battleground Napoleon in Russia	nir0102uk.exe (430 KB), readme.txt

2. MIEJSCE - LEM



Do firmy LEM warto dzwonić i pisać e-maile. Telefony odbierają dobrzy specjaliści, a na odpowiedź (w wypadku zapytania przez e-mail) czekamy tylko kilka godzin. Eksperti LEM-a szybko poradzi sobie z problemem zawieszającej się gry Red Faction (przez telefon) i odpowiedzieli na pytanie, jak będzie zachowywał się przy pojedynku sieciowym nietypowy,

bardzo stary modem. Wyjaśnienia były kompetentne i zrozumiałe.

Niestety firma LEM nie odpowiedziała na list wysłany zwykłą pocztą, a na jej stronie nie ma poradników do gier. Same łatki, choć jest ich dużo, nie wystarczają pomimo tego, że często obok nich pojawiają się informacje, jakiego problemu rozwiązują. Natomiast wysłanie formularza do zadawania pytań. **GRY** skorzystały z niego i zadały pytanie pracownikom firmy. Odpowiedź nadeszła błyskawicznie.

Ocena → dobra

Pomoc techniczna	
Ostatnio dodane	Wszystkie pytania i odpowiedzi
<p>Hypoc: The Time Quest Po pierwszym uruchomieniu gry wracę do systemu / zawieszę się (na karcie GeForce 2).</p> <p>The 3D Gamedemaker Gdy wchodzę do drugiego poziomu mojej gry, program nagle wyłącza i zawieszę się.</p> <p>The 3D Gamedemaker Gdy edytuję obiekt w mojej grze program nagle się wyłącza i zawieszę się.</p> <p>The 3D Gamedemaker Program nie działa / wieszę się na Windows XP.</p> <p>Rayman uczy angielskiego W Windows ME po kliknięciu na Start program zawieszę się.</p>	<p>Carnageddon</p> <p>Civilization: Call To Power</p> <p>Driver</p> <p>Fighter Squadron</p> <p>Hypoc: The Time Quest</p> <p>Imperium Galactica</p> <p>Imperium Galactica 2</p> <p>Kangaroo Kao</p> <p>Myth 2</p> <p>Pen Rally 2001</p> <p>Rally Championship</p> <p>Rayman M</p> <p>Rayman uczy angielskiego</p> <p>Stunt GP</p> <p>The 3D Gamedemaker</p> <p>Total Annihilation: Kingdoms</p> <p>Unreal</p> <p>Unreal Tournament</p> <p>X-Wing Alliance</p>

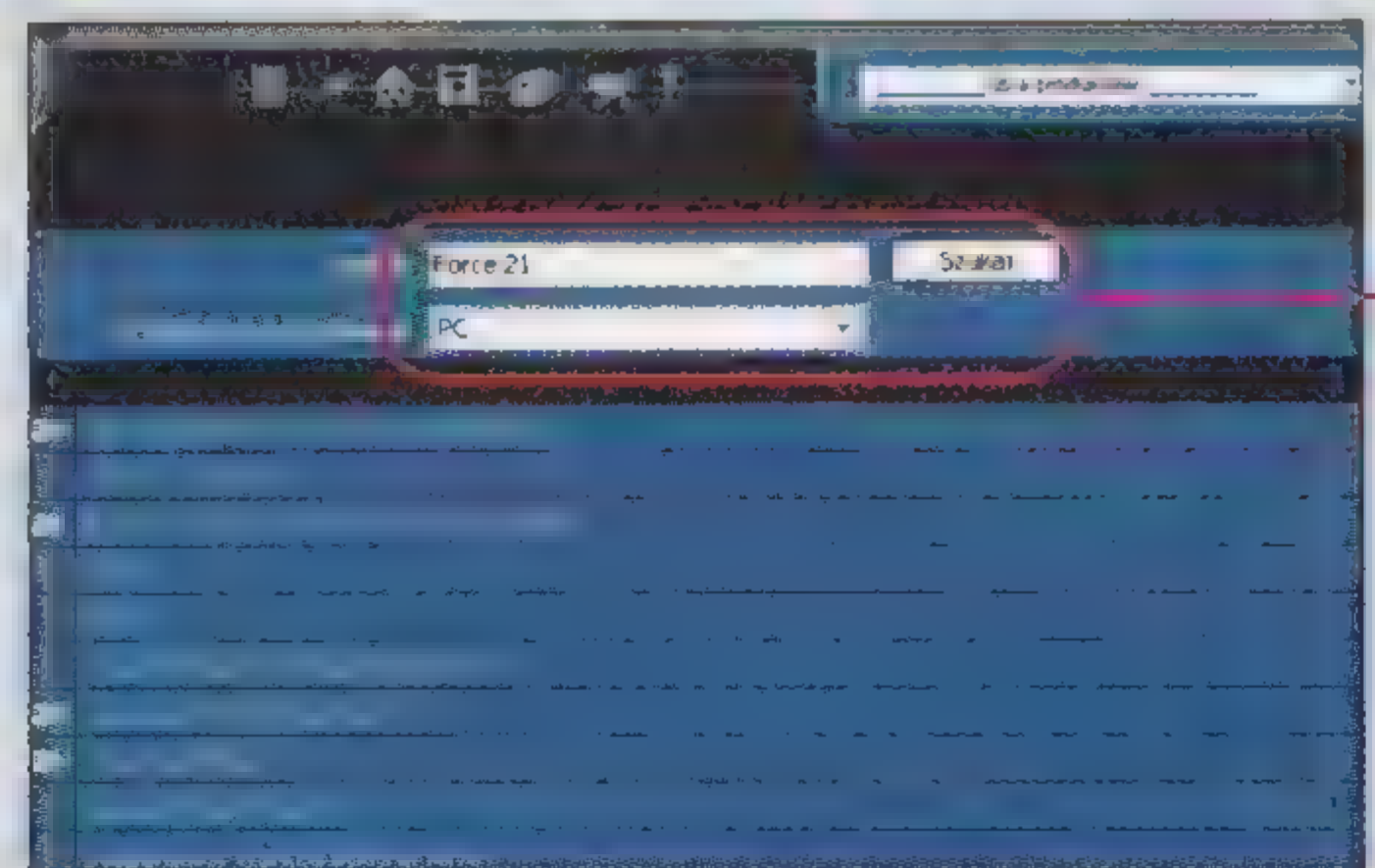
W serwisie internetowym znajdujemy odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące problemów technicznych związanych z grami wydanymi przez LEM-a

3. MIEJSCE - PLAY IT!

GRY były miło zaskoczone wiedzą specjalisty z firmy Play it! Rozmowa telefoniczna okazała się długa, ale bardzo owocna. Serwisant zatrudniony przez firmę cierpliwie i wyczerpująco wyjaśniał, co zrobić, aby w grze Arcanum były poprawnie wyświetlane kolory. Sam rozwijał swoją wypowiedź, był życzliwy i bardzo chciał pomóc. **GRY** ucieszyły się też, kiedy po pięciu dniach oczekiwania nadeszła odpowiedź na problem zgłoszony przez e-mail – również była ona zadowolająca. Nie dotarł tylko zwykły list – pod tym względem Play it! nie różni od pozostałych firm z testu (z wyjątkiem MarkSoftu).

Dział pomocy technicznej na stronach WWW firmy Play it! jest rozbudowany. Znajdujemy w nim kilkadziesiąt plików z łatkami, ale niestety już dużo mniej rad wyjaśniających, co zrobić, kiedy występują jakieś problemy techniczne z grą. Na stronie działa formularz zgłoszeniowy, z którego warto skorzystać, jeżeli ktoś woli tę formę komunikacji od wysyłania zwyczajnego e-maila.

Ocena → dobra



Na stronie Play it! jest tak dużo łatek, że warto skorzystać z podręcznej wyszukiwarki

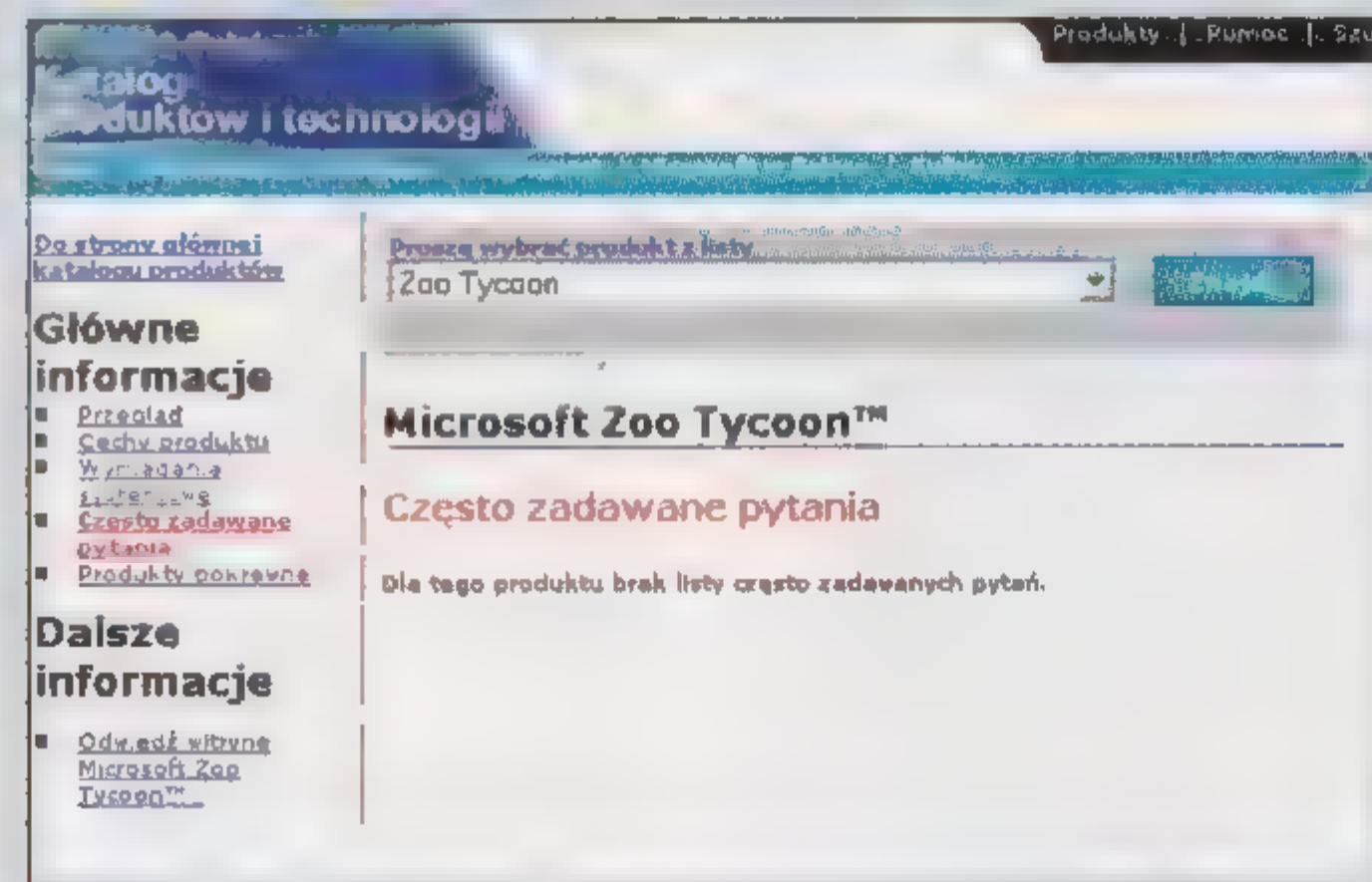
4. MIEJSCE - MICROSOFT



Firma Microsoft oprócz systemów operacyjnych i programów użytkowych produkuje i sprzedaje też gry. Co ważne, oferuje również do nich wsparcie techniczne. Najsilniejszym punktem pomocy jest serwis telefoniczny – jedyny z przetestowanych, którego numer zaczyna się od 0801. Połączenie z nim jest tańsze od zwykłego.

Serwisanci są kompetentni i mili. Jednak przed skorzystaniem z ich pomocy musimy się zarejestrować – to chwilę trwa. Poza tym inżynierowie często korzystają z baz danych problemów, przez co rozmowa z firmą się wydłuża – powinniśmy być na to przygotowani. Widać też, że częściej rozwiązują problemy związane z systemem Windows niż z grą Zoo Tycoon, o którą pytały **GRY**. Pomoc poprzez e-maila również działa – jest bardzo dobra. Nie warto jednak wysłać do tej firmy zwykłego listu, bo nie doczekamy się odpowiedzi. Microsoft oferuje wiele uzupełnień do gier, ale niestety tylko na angielskich stronach swojego serwisu.

Ocena → dobra



W internetowym polskim serwisie pomocy Microsoftu brakuje niestety porad dotyczących gier

5. MIEJSCE - MANTA

Trzy problemy i trzy różne oceny jakości udzielonych rad. W wypadku firmy Manta najgorzej było z odpowiedzią na list wysłany pocztą – **GRY** niestety nie doczekały się jej. Bez porównania lepsza była reakcja na list wysłany pocztą elektroniczną.

E-mail z wyczerpującą odpowiedzią dotarł do **GIER** w ciągu zaledwie trzech godzin od wysłania pytania! Problem, o który pytałimy, dotyczył wersji 8.1 bibliotek DirectX. Serwisant słusznie odradził nam ich instalację i polecił wersję 8.0 albo 8.0a. Przeciętne rezultaty dała natomiast rozmowa telefoniczna. Zgłosiliśmy problem nie działającego dżojpada, który firma Manta dołączyła do gry Polska goła! Serwisant udzielił kilku rad, ale nie wymienił wszystkich przyczyn, dla których dżojpad odmawia współpracy z pecetem.

Serwis pomocy technicznej na stronach WWW firmy Manta jest bardzo słaby. Sterowniki do dżojstików, dżojpadów i kierownic oraz kilka łatek to zdecydowanie za mało. Na stronie brakuje solidnych poradników do gier, a także specjalnego formularza do zgłaszania problemów technicznych.

Ocena → dobra



Na stronie WWW firmy Manta znajduje się łatka do gry Polska goła! **GRY** zgłaszały problemy techniczne związane właśnie z tym tytułem



MIEJSCE	1. MIEJSCE	2. MIEJSCE	3. MIEJSCE
Nazwa producenta	MarkSoft	LEM	Play it!
numer telefonu pomocy technicznej	12 610 12 71 13 14 15 16	12 610 12 71 13 14 15 16	12 610 12 71 13 14 15 16
Adres strony WWW	www.marksoft.com.pl	www.lem.com.pl	www.play-it.pl
Skuteczność rozwiązywania problemów	bardzo wysoka	wysoka	wysoka
Rozwiązanie problemu 1. (rozmowa telefoniczna)	bardzo dobre	bardzo dobre	doskonałe
Rozwiązanie problemu 2. (e-mail)	bardzo dobre	doskonałe	bardzo dobre
Rozwiązanie problemu 3. (zwykły list)	bardzo dobre	niedostateczne	niedostateczne
Czas rozwiązywania problemów	bardzo krótki	krótki	długi
Czas rozmowy w minutach (problem 1.)	dwie i pół minuty	cztery minuty	siedem minut
Czas oczekiwania na odpowiedź na e-maila (problem 2.)	dwa dni	pięć godzin	pięć dni
Czas oczekiwania na odpowiedź na klasyczny list (problem 3.)	siedem dni	odpowiedź nie nadeszła	odpowiedź nie nadeszła
Profesjonalizm obsługi	wysoki	wysoki	wysoki
Sposób przedstawienia rozwiązania	klarowny	klarowny	klarowny
Słownictwo	zrozumiałe	zrozumiałe	zrozumiałe
Jakość obsługi telefonicznej	średnia	średnia	średnia
Rodzaj linii telefonicznej	płatna	płatna	płatna
Godziny pracy	9.00-16.00 w dni robocze	9.00-17.00 w dni robocze	8.00-16.00 w dni robocze
Liczba przełączeń przed uzyskaniem pomocy	jedno	bezpośrednie połączenie	bezpośrednie połączenie
Biurokracja przed uzyskaniem pomocy	brak	brak	brak
Zaangażowanie pracownika serwisu	duże	duże	bardzo duże
Sposób traktowania klienta	bardzo dobry	bardzo dobry	bardzo dobry
Oddzwanianie do klienta	nie zdarzyło się	nie zdarzyło się	nie zdarzyło się
Czy na pudełku z grą umieszczono telefon pomocy?	tak	tak	tak
Możliwość wysłania faksu z pytaniem	jest	jest	jest
Pomoc na stronie WWW	mierna	dostateczna	dobra
Łatki, pliki DirectX, porady techniczne	tylko łatki	dużo latek,	dużo latek, przeciętna
Poradniki	– przeciętna liczba	niewiele porad technicznych	liczba porad technicznych
Formularz do zgłoszenia problemu	brak	brak	brak
Ocena pośrednia	dobra	dobra	dobra
Punkty dodatnie/ujemne			
Ocena końcowa	dobra	dobra	dobra

6. MIEJSCE – TECHLAND

techland
software publisher

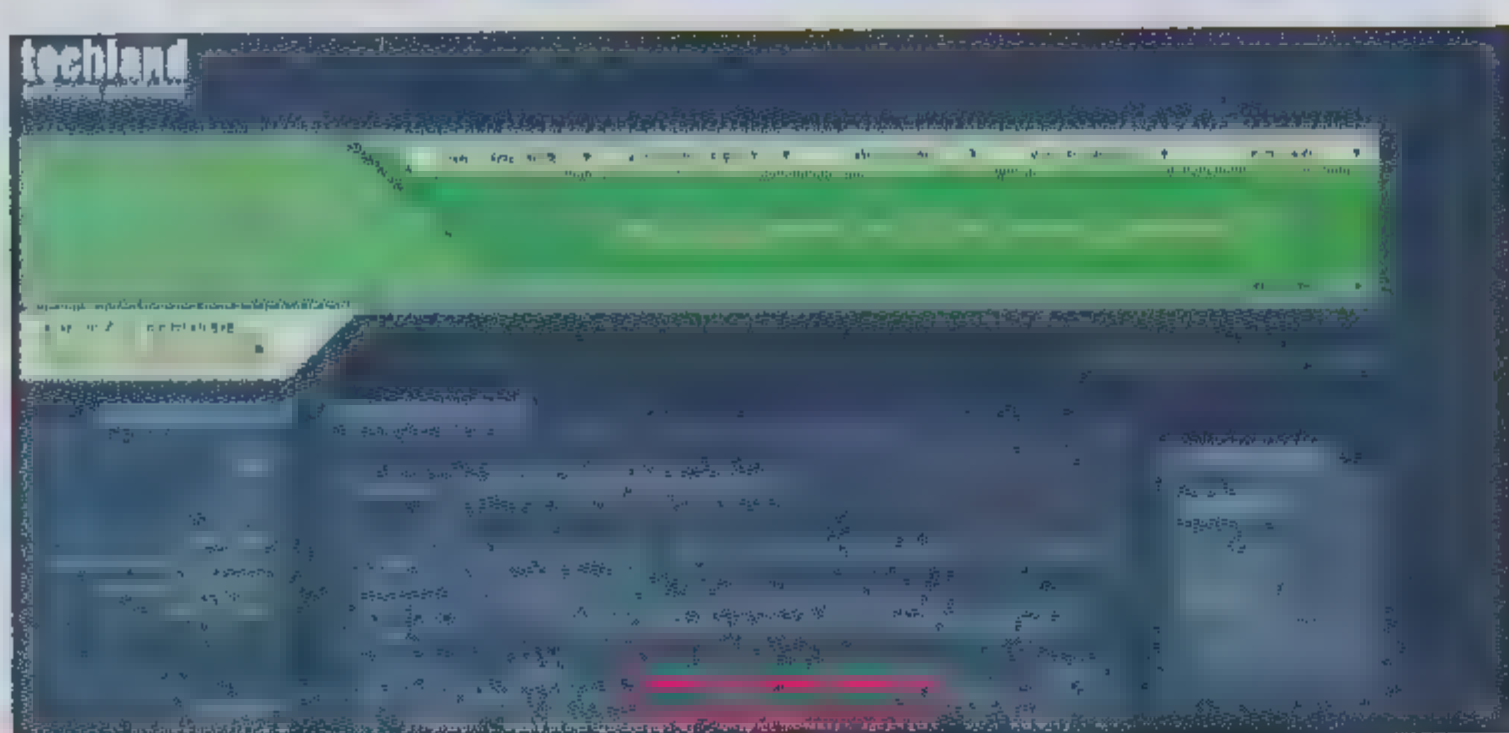
Serwis techniczny Techlandu prezentuje przyzwoity poziom. Pracownik, z którym rozmawiał **GRY**, starał się pomóc i był dociekliwy – zadawał dodatkowe pytania. Cieszy też fakt, że łączeni jesteśmy bezpośrednio z pomocą techniczną – nie ma żadnych przełączeń. To drobiazg, ale jednak skraca czas połączenia. Imponująco krótki był również czas odpowiedzi na wysłany e-mail z pytaniem dotyczącym sterowników DirectX używanych

przez grę Comar Barbarian. Jednak odpowiedź nie była wyczerpująca – zaledwie jednozdaniowa, poprawna, ale zbyt lakoniczna.

Na list wysłany pocztą Techland nie odpowiedział – jak wiemy, tej formy komunikacji z graczami wydawcy gier bardzo nie lubią. Natomiast niedawno uruchomiony nowy serwis WWW firmy okazuje się niezbyt przydatny. Nie znajdujemy w nim ani latek, ani plików DirectX, ani tym bardziej poradników do gier. Jest tylko (i działa poprawnie) formularz zgłaszania problemów i błędów.

Ocena → dostateczna

W serwisie Techlandu znajdzie się spis najczęściej zadawanych pytań. Niestety gdy **GRY** testowały pomoc techniczną wydawców, ta opcja jeszcze nie działała.



7. MIEJSCE – IM GROUP

Choć IM Group jest jednym z największych i najstarszych polskich wydawców gier, jego serwis pomocy technicznej nie spisał się najlepiej w teście **GIER**.

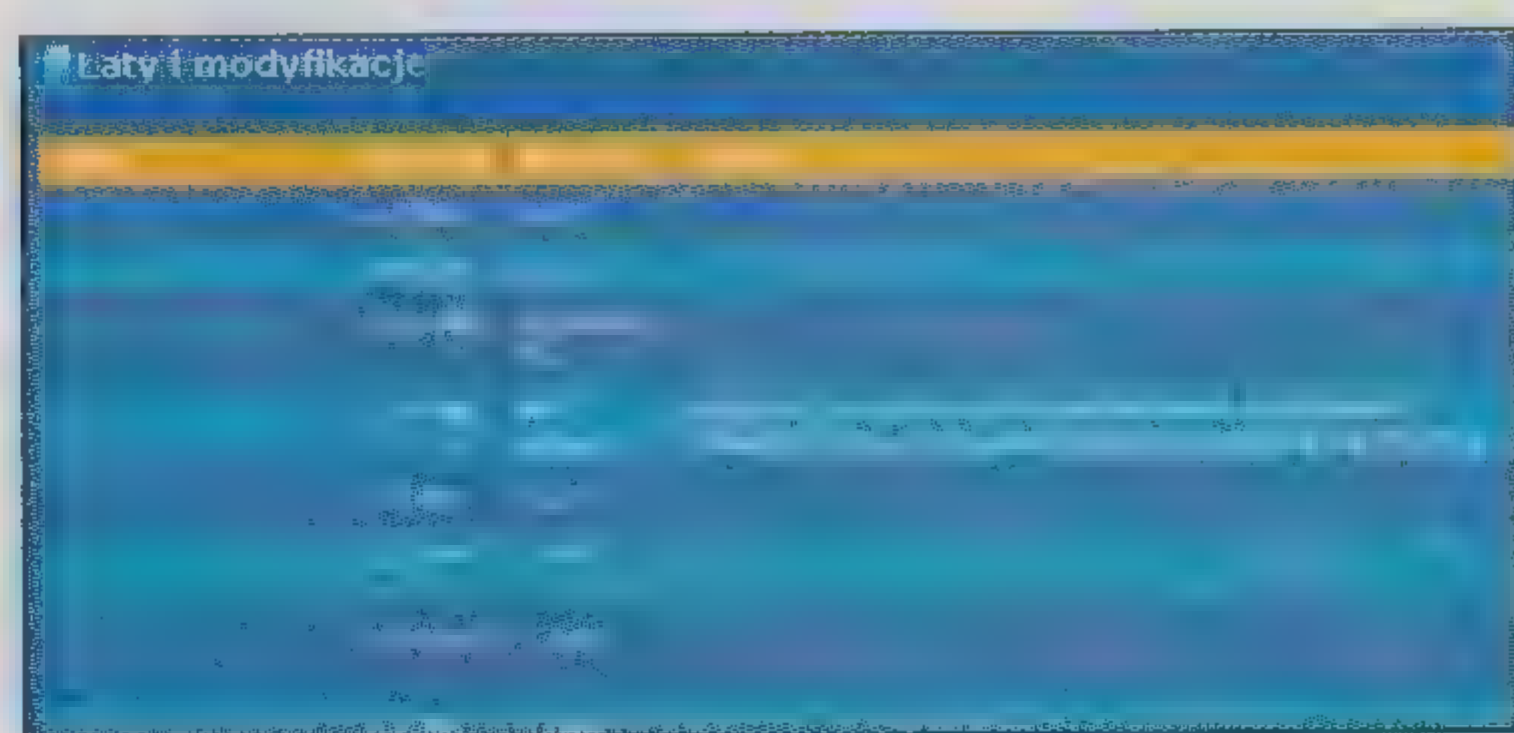
Specjaliści firmy mieli kłopoty z rozwiązaniem problemu z grą Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Pytanie dotyczyło kłopotów z wyświetlaniem grafiki na kartach graficznych z innym układem niż GeForce. Rozwiązanie, które zaproponowano **GROM**, było niestety jedynie częściowo poprawne. Problem nie został



dobrym rozwiązaniem – informuje o nim w swoim serwisie firma Codemasters, zachodni wydawca gry Operation Flashpoint! Nieco lepiej było już z rozwiązaniem problemu zgłoszonego poprzez e-mail, choć i tutaj wyjaśnienie okazało się niekompletne i zbyt lakoniczne. Na list wysłany pocztą **GRY** nie doczekały się odpowiedzi. W serwisie internetowym IM Group warto szukać latek – jest ich sporo. Cieszy nas to, że znalazł się w nim formularz do zgłaszania problemów, brakuje jednak poradników do gier i sterowników DirectX.

Ocena → dostateczna

latek w serwisie IM Group jest sporo – szkoda tylko, że komentarze do nich są bardzo skromne. Na stronie znajduje się również szybka wyszukiwarka informacji o grach



4. MIEJSCE	ocena	5. MIEJSCE	ocena	6. MIEJSCE	ocena	7. MIEJSCE	ocena	8. MIEJSCE	ocena
Microsoft		Manta		Techland		IM Group		LK Avalon	
0 801 308 801		(0 prefiks 22) 332 34 50		(0 prefiks 42) 747 27 48		(0 prefiks 22) 868 52 61		(0 prefiks 17) 856 99 12	
www.microsoft.com/Poland		www.manta.com.pl		www.techland.com.pl		www.imgroup.com.pl		www.lkavalon.com	
wysoko	1,13	wysoko	1,87	wysoko	1,00	wysoko	1,63	wysoko	1,67
doskonałe	6	częściowe	4	bardzo dobre	5	dostateczne	3	niedostateczne	1
doskonałe	6	doskonałe	6	dostateczne	3	częściowe	4	doskonałe	6
niedostateczne	1	niedostateczne	1	niedostateczne	1	niedostateczne	1	niedostateczne	1
dużo	1,11	krótko	1,67	krótko	4,33	krótko	1,11	krótko	1,67
osiem minut	3	pięć minut	4	trzy minuty	6	dwie i pół minuty	6	dwie minuty	6
cztery dni	3	niecałe trzy godziny	6	pięć godzin	6	niecałe trzy godziny	6	siedem godzin	6
odpowiedź nie nadeszła	1	odpowiedź nie nadeszła	1	odpowiedź nie nadeszła	1	odpowiedź nie nadeszła	1	odpowiedź nie nadeszła	1
bardzo wysoki	1,70	średni	1,00	wysoki	1,00	wysoki	1,00	wysoki	1,70
bardzo klarowny	6	przeciętny	4	klarowny	5	klarowny	5	klarowny	5
zrozumiałe	5	przystępne	4	zrozumiałe	5	zrozumiałe	5	przystępne	4
średnio	1,15	średnia	3,55	średnia	1,90	średnia	1,50	poniżej średniej	1,00
częściowo płatna	4	płatna	1	płatna	1	płatna	1	płatna	1
9.00-17.00 w dni robocze	4	9.00-17.00 w dni robocze	4	9.00-17.00 w dni robocze	4	10.00-17.00 w dni robocze	3	9.00-16.00 w dni robocze	3
jedno	4	jedno	4	bezpośrednie połączenie	6	jedno	4	bezpośrednie połączenie	6
rejestracja i pytanie o numer	3	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6
duże	5	duże	5	duże	5	duże	5	przeciętne	4
bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	przeciętny	4
nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1
nie	1	nieaktualny, automat podaje nowy	3	tak	6	tak	6	nie	1
jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1
dobra	1,60	nieważna	1,20	niema	2,00	dostateczna	3,20	dostateczna	3,00
dużo (łatki tylko w serwisie angielskojęzycznym)	3	łatki i sterowniki do dżojpadów	4	brak latek do gier, plików DirectX, dział z poradami nie działa	1	dużo latek	4	mało latek, porady techniczne do gry Schizm	3
dużo, angielskie	3	brak	1	brak	1	brak	1	do pięciu gier	4
jest	6	brak	1	jest	6	jest	6	brak	1
dobra	1,98	dobra	1,13	dostateczna	1,43	dostateczna	1,17	dostateczna	3,22
bardzo skromne strony o grach w polskojęzycznym serwisie	-0,2								
brak numeru 0 801 na pudełku z grą, podano stary płatny telefon	-0,1								
dobra	3,68	dobra	3,53	dostateczna	3,48	dostateczna	3,37	dostateczna	3,22

11. MIEJSCE - LK AVALON

LK AVALON

Jeśli korzystać z pomocy technicznej firmy LK Avalon, to tylko za pośrednictwem e-maila. Dzwonienie do rzyszowskiego producenta gier albo wysyłanie zwykłych listów naraża nas jedynie na stres i koszty. Próba rozmowy telefonicznej z serwisem nie powiodła się, bowiem **GRY** poproszono grzecznie, ale stanowczo, by wysłały e-maila z opisem problemu. Osoby nie mające dostępu do internetu nie powinny więc kupować gier tej firmy. Dobrze że przynajmniej problem zgłoszony za pośrednictwem poczty

elektronicznej rozwiązano sprawnie i szczegółowo. Wystarczyło kilka godzin oczekiwania, aby nadszedł e-mail, w którym tłumaczono w detalach, jak radzić sobie z zawieszającą się grą Schizm. Nie było natomiast odpowiedzi na zwykły list. LK Avalon chwalimy jednak za umieszczone w serwisie internetowym poradniki. Nie jest ich co prawda wiele (pięć), ale i tak w porównaniu do pozostałych polskich wydawców gier to duża liczba.

Ocena → dostateczna

OPISY UKOŃCZENIA NASZYCH GIER

Masz problemy z ukończeniem gry Reah? Zajrzyj [tutaj](#)

Udostępniamy w formacie Microsoft Word 6.0/95 opisy ukończenia następujących gier: A.D. 2044: [ad2044.doc\(18kB\)](#), JB: [jb.doc\(21kB\)](#), Skaut Kwaternaster CD: [skautcd.doc\(15kB\)](#), Sfinx: [sf.nx.doc\(15kB\)](#) i Liath: [liath.doc\(14kB\)](#).

Ze strony WWW firmy LK Avalon pobieramy poradniki wyjaśniające, jak ukończyć grę

12. MIEJSCE - LEMON INTERACTIVE



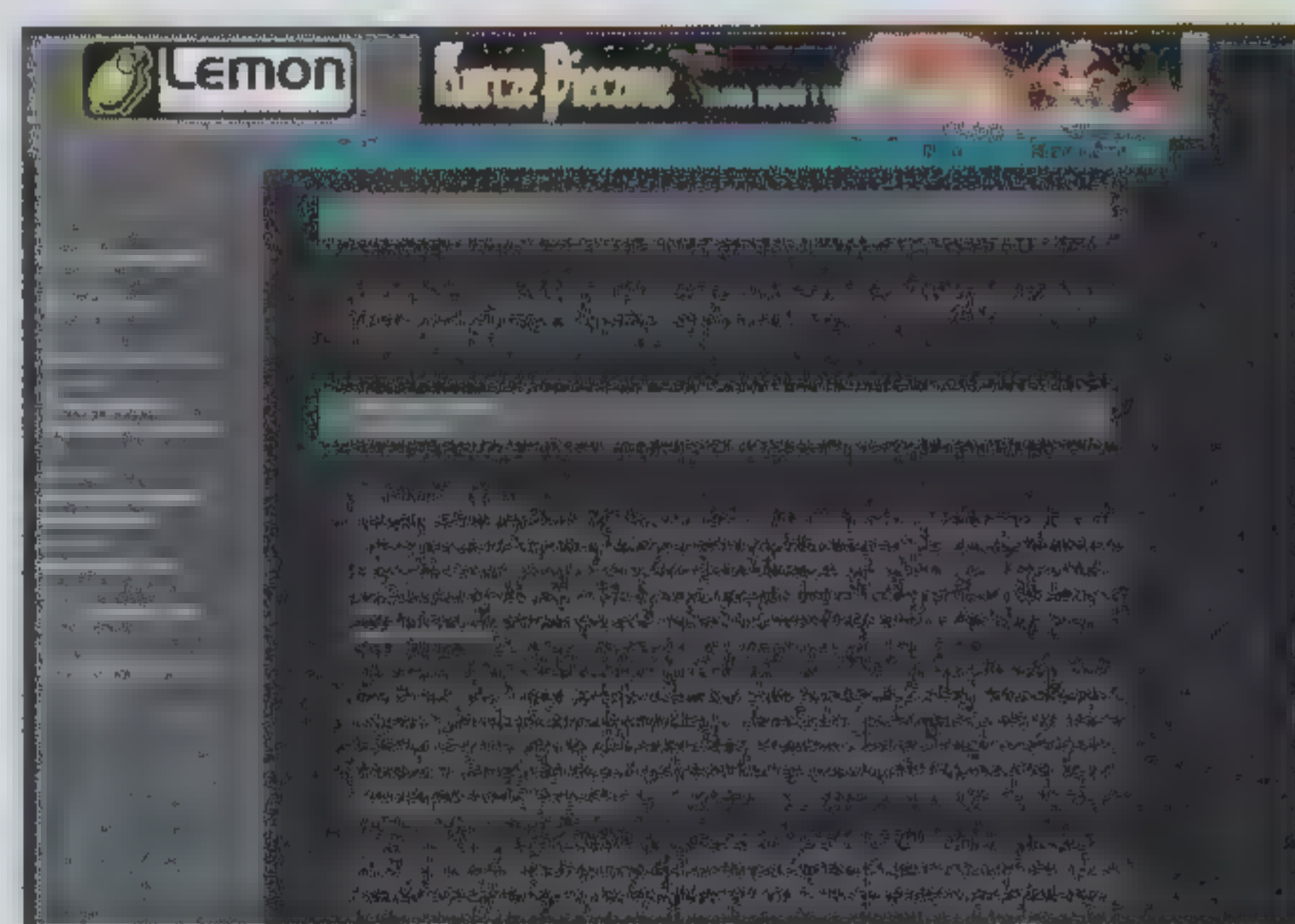
Firma Lemon Interactive bardzo nie chce, aby ktokolwiek dodzwonił się do jej pomocy technicznej. Nigdzie, ani na pudełku, ani w instrukcji do gry Ś.W.I.N.I.A. **GRY** nie znalazły numeru telefonu – do samej firmy zresztą też nie było.

Nie poddaliśmy się jednak i przeszukaliśmy serwis internetowy firmy. W jego zakamarkach odszukaliśmy w końcu właściwy numer. Efekty rozmowy ze specjalistą firmy o zawieszającej się Ś.W.I.N.I. nie okazały się zadowalające. Słychać było, że osoba, która odebrała nasz telefon jest zajęta i niechętnie dzieli się z nami swoją wiedzą. Nie wiele powiedziała, a jej

wskazówki były niekompletne i niecelne. Nieco lepsze było wyjaśnienie, jak radzić sobie z modemem. To pytanie wysłaliśmy za pośrednictwem poczty elektronicznej. Odpowiedź na zwykły list nie nadeszła wcale.

W dziale pomocy technicznej w serwisie internetowym firmy Lemon Interactive znajdujemy niestety tylko kilka latek i ogólnych uwag wyjaśniających, co robić, gdy w grach pojawiają się problemy.

Ocena → dostateczna



Łatek do gier w serwisie WWW jest niewiele

MIEJSCE	
Nazwa producenta	
Numer telefonu technicznej	
Adres strony WWW	
Skuteczność rozwiązywania problemów	15%
Rozwiązanie problemu 1. (rozmowa telefoniczna)	15%
Rozwiązanie problemu 2. (e-mail)	15%
Rozwiązanie problemu 3. (zwykły list)	15%
Czas rozwiązywania problemów	15%
Czas rozmowy w minutach (problem 1.)	5%
Czas oczekiwania na odpowiedź na e-maila (problem 2.)	5%
Czas oczekiwania na odpowiedź na klasyczny list (problem 3.)	5%
Profesjonalizm obsługi	10%
Sposób przedstawienia rozwiązania	7%
Słownictwo	3%
Jakość obsługi telefonicznej	20%
Rodzaj linii telefonicznej	4%
Godziny pracy	4%
Liczba przełączeń przed uzyskaniem pomocy	2%
Biurokracja przed uzyskaniem pomocy	2%
Zaangażowanie pracownika serwisu	2%
Sposób traktowania klienta	2%
Oddzwanianie do klienta	2%
Czy na pudełku z grą umieszczono telefon pomocy?	1%
Możliwość wysłania faksu z pytaniem	1%
Pomoc na stronie WWW	10%
Łatki, pliki DirectX, porady techniczne	4%
Poradniki	4%
Formularz do zgłoszenia problemu	2%
Ogólna ocena	100%
Punkty dodatnie/ujemne	
Ogólna ocena	

9. MIEJSCE	ocena
Lemon Interactive	
(0 prefiks 22) 666 19 66 w. 109	
www.lemon-interactive.pl	
niska	1,33
mierne	2
częściowe	4
niedostateczne	1
krótki	1,67
pięć minut	4
niecałe trzy godziny	6
odpowiedź nie nadeszła	1
poniżej średniego	1,30
zagmatwany	3
przystępne	4
poniżej średniej	3,35
płatna	1
9.00-17.00 w dni robocze	4
bezpośrednie połączenie	6
brak	6
dostateczne	3
przeciętny	4
nie zdarzyło się	1
nie	1
jest	6
miedzy	1,40
tylko nieliczne łatki	2
brak	1
brak	1
dostateczna	1,74
brak numeru telefonu – zarówno na pudełku, jak i w instrukcji	-0,1
dostateczna	2,64

9. MIEJSCE	ocena
TopWare	
(0 prefiks 33) 813 03 12	
www.topware.pl	
niska	1,33
bardzo dobre	5
niedostateczne	1
niedostateczne	1
długi	2,00
pięć minut	4
odpowiedź nie nadeszła	1
odpowiedź nie nadeszła	1
wysok	1,70
klarowny	5
przystępne	4
poniżej średniej	1,80
płatna	1
14.00-17.30 wtorki, środy, czwartki	1
bezpośrednie połączenie	6
brak	6
duże	5
bardzo dobry	5
nie zdarzyło się	1
nie	1
brak	1
dostateczna	2,60
kilkanaście latek, mało porad technicznych	4
wskazówki do jednej gry	2
brak	1
dostateczna	2,64

11. MIEJSCE	ocena
CD Projekt	
(0 prefiks 22) 666 19 66 w. 109	
www.cdprojekt.info	
niska	2,00
niedostateczne	1
częściowe	4
niedostateczne	1
średni	1,67
rozmowa się nie odbyła ¹	1
12 godzin	6
odpowiedź nie nadeszła	1
średni	1,00
przeciętny	4
przystępne	4
poniżej średniej	2,60
płatna	1
9.00-17.00 w dni robocze	4
bezpośrednie połączenie	6
brak	6
brak	1
komunikat z automatu	1
nie zdarzyło się	1
nie	1
brak	1
dobra	1,00
bardzo dużo latek, sterowników i porad technicznych ²	6
brak	1
jest	6
dostateczna	1,67
dostateczna	2,62

9. MIEJSCE – TOPWARE



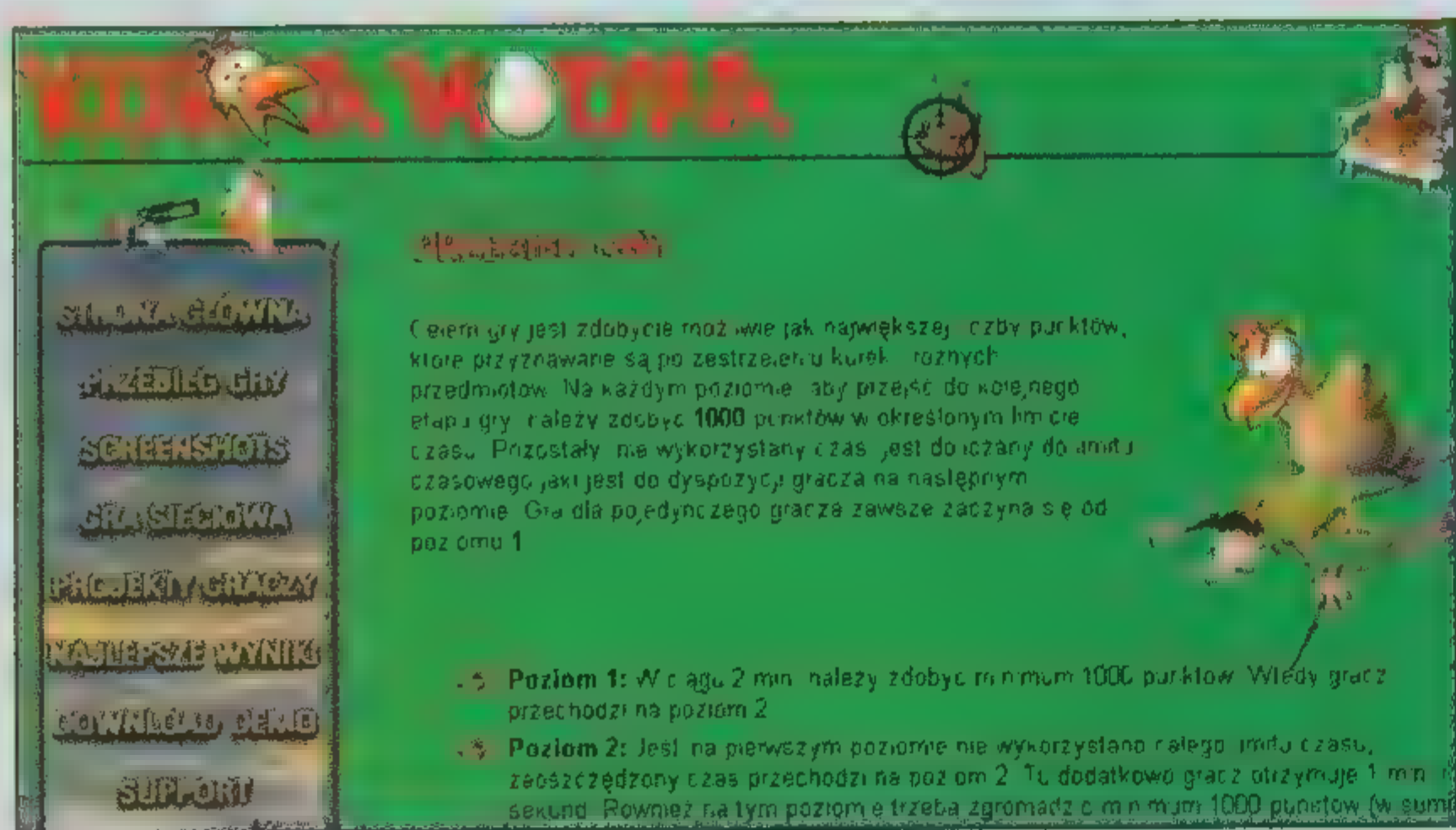
Tylko jeden rozwiązany problem – to niedobrze. Zignorowane zostały listy wysłane przez GRY – zarówno elektroniczne, jak i zwykłe. Jednak najbardziej zarytowały nas godziny pracy serwisu telefonicznego – tylko przez trzy dni w tygodniu po trzy i pół godziny! Rozmowa z serwisantem firmy TopWare była jednak owocna. Wyjaśnił nam nie tylko, co należy zrobić, aby rozwiązać problem z wieszającą się grą Knights & Merchants: Peasants

Rebellion, ale również doradził, gdzie powinniśmy szukać sterowników do naszej karty graficznej. Pracownik serwisu był życzliwy i kompetentny: orientował się, jakie są najnowsze wersje sterowników, które powinniśmy wymienić w naszym pececie.

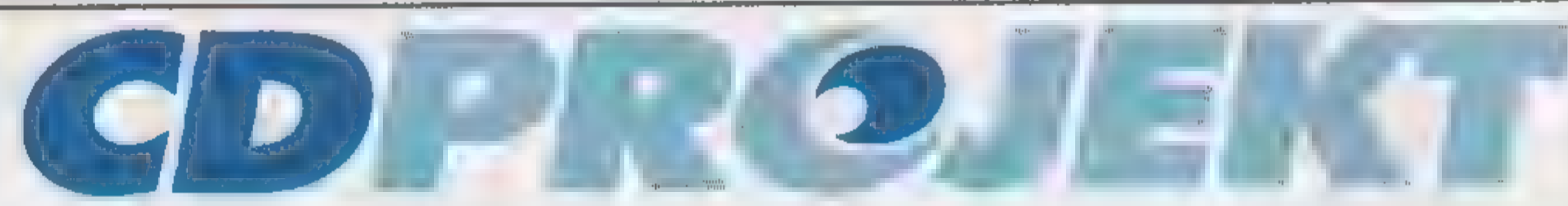
Po kupieniu gry TopWare'u warto szukać pomocy na stronach serwisu internetowego firmy. Wprawdzie pomoc wydawcy ogranicza się do umieszczenia kilkunastu latek, ale być może rozwiąże to nasz problem z grą szybciej niż serwisant, który pracuje tylko trzy dni w tygodniu!

Ocena → dostateczna

Kurka wodna ma własną witrynę na stronach firmy TopWare. W serwisie internetowym wydawcy jest także lista najczęściej zadawanych pytań



11. MIEJSCE – CD PROJEKT

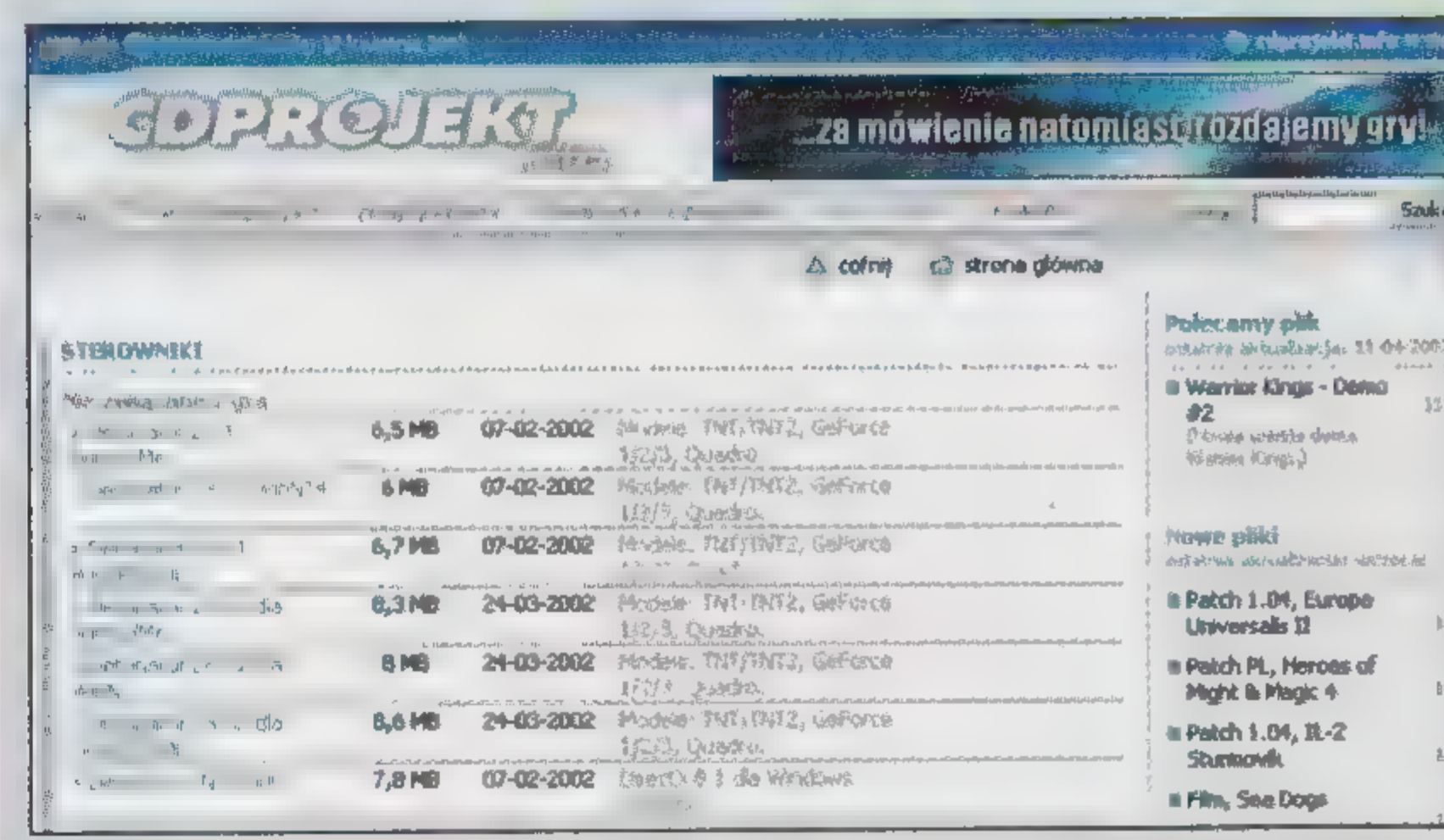


„Wszystkie linie pomocy technicznej są zajęte. Prosimy zadzwonić później” – to zdanie, którego GRY nauczyły się na pamięć. Słyszały je ponad 30 razy, próbując dodzwonić się do największego polskiego wydawcy gier. Próby podejmowaliśmy przez ponad dwa tygodnie na przełomie marca i kwietnia. GRY dzwoniły o różnych porach, ale efekt ciągle był ten sam: zgłaszał się automat albo numer był zajęty. Skandal! Niewielką pociechą jest świetny serwis internetowy, w którym

znajdujemy dużą kolekcję latek i sterowników do gier. Ale i to nie uratowało firmy, bo odpowiedź otrzymana po zgłoszeniu problemu przez e-mail była lakoniczna (jedno zdanie!), a reakcji na zwykły list nie było wcale.

Ostatnie miejsce CD Projektu jest kompromitacją tej dynamicznej firmy. Dzięki dobrym cenom i polskim wersjom gier zdobyła ona wielu klientów. Ale jej obowiązkiem jest o nich dbać!

Ocena → dostateczna

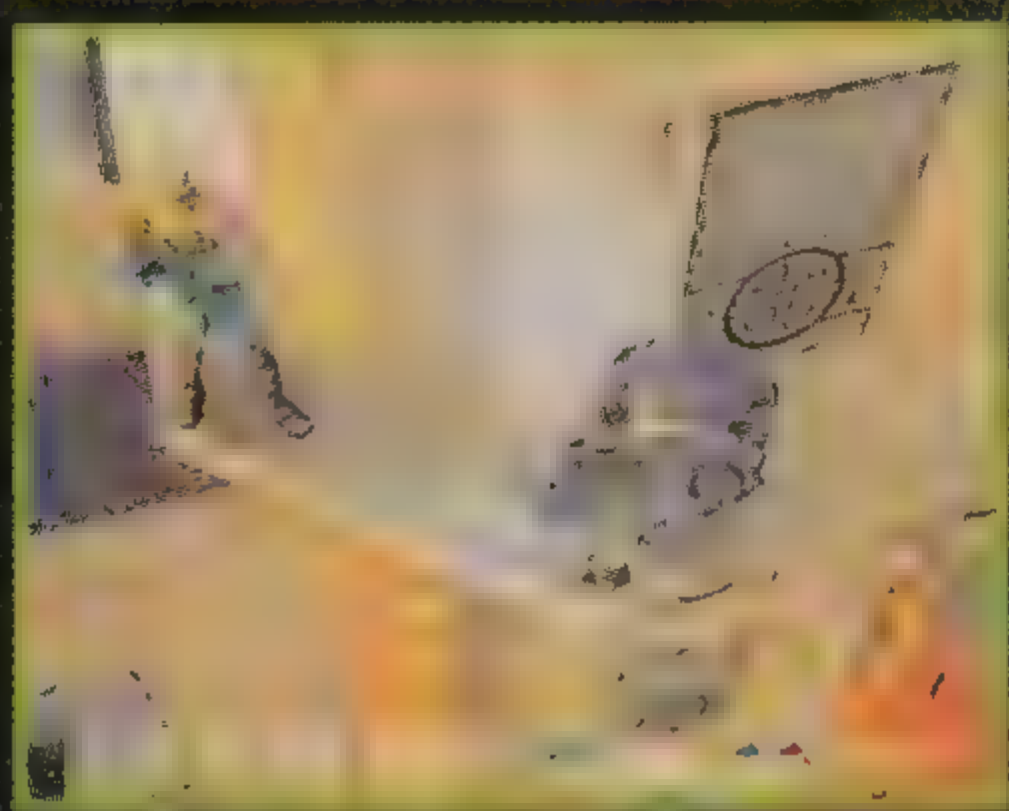


Porządna strona WWW to w zasadzie jedyna pomoc, na jaką mogą liczyć osoby, które kupiły grę wydaną przez CD Projekt i napotkały problemy

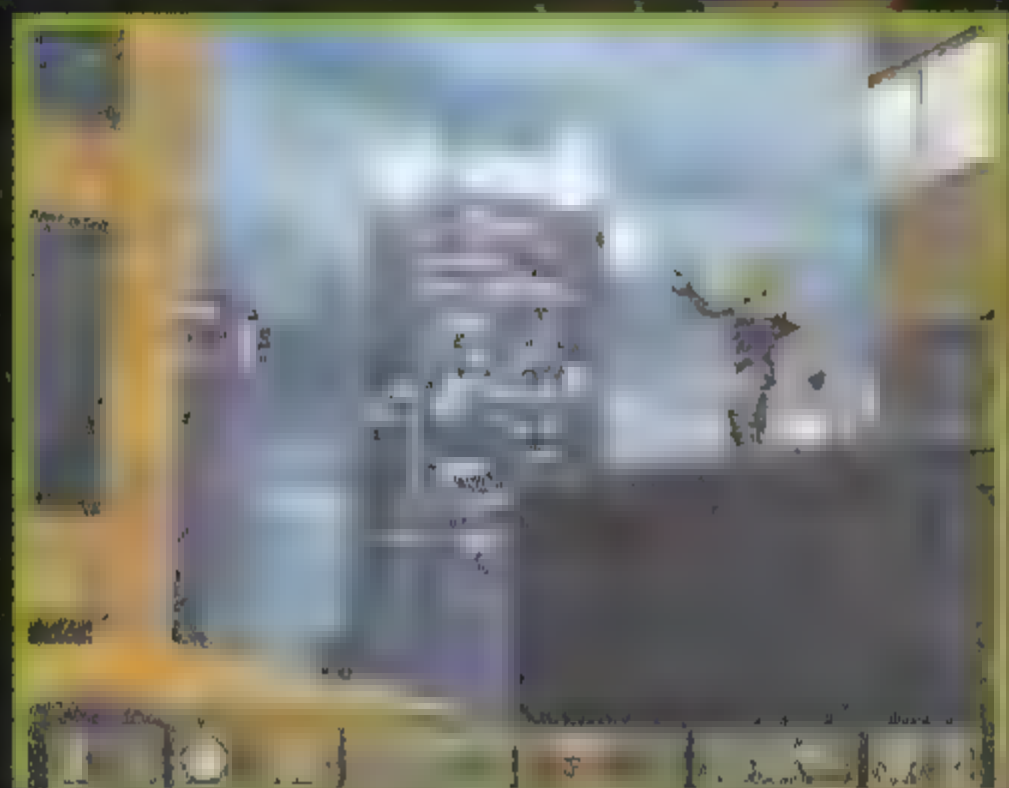
¹ Same nieudane próby połączenia

² Porady techniczne znajdujemy na oficjalnych stronach gier prowadzonych przez CD Projekt

HEJ... WRÓCIŁEM!



8 olbrzymich poziomów rozrzuconych w różnych miejscach Nowego Jorku: na dachach wieżowców, w metrze, w chińskiej dzielnicy i innych.



9 potężnych broni w tym słynny Golden Eagle Duka, wyrzutnia rakiet, działko pulsacyjne i inne.



W każdym epizodzie 3 seksowne laseczki do uratowania.



Czysta akcja, pełna wspaniałych efektów specjalnych i sarkastycznego poczucia humoru.

**POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA!**

Max akcji, max adrenaliny



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT™

www.duke.pl

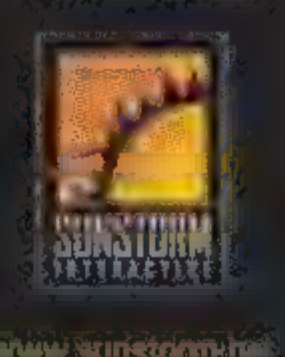
Wydawca
ARUSH Entertainment



Producent
3D Realms Entertainment



Twórca gry
Sunstorm Interactive



Dystrybucja w Europie
TD Interactive



Dystrybucja w Polsce
LEA S.A.



W SKLEPACH NA PRZEŁOMIE MAJA I CZERWCA

Duke Nukem Manhattan Project ©2002 3D Realms Entertainment, niektóre elementy ©2002 Sunstorm Interactive Inc. Wyłączny wydawca ARUSH Entertainment, część firmy World Entertainment Broadcasting Corporation. Stworzone przez Sunstorm Interactive Inc. Duke Nukem, Duke Nukem Manhattan Project i logo 3D Realms są znakami handlowymi Arush Software Ltd. Sunstorm i logo Sunstorm są znakami handlowymi Sunstorm Interactive Inc. Logo TD Interactive jest znakiem handlowym TD Interactive Inc. ARUSH, ARUSH Entertainment, logo ARUSH Entertainment i Play Outside the Box są znakami handlowymi World Entertainment Broadcasting Corporation. Oficjalny licencjonowany produkt z serii Duke Nukem. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ODMIENIONY POPCORN

jeszcze więcej czadu



Extra!

jeansowe wprasowanki

Więcej!

muzyki rozrywki sportu

Najnowy numer już w sprzedaży!

Redakcja odpowiada

Ta rubryka **GIER** przeznaczona jest na głosy Czytelników. Wyjaśniamy też w niej Wasze problemy i wątpliwości. Czekamy na listy!

Kto ma SIMM-y?

Czy są jeszcze w sprzedaży kości pamięci SIMM 16 MB? Jeśli tak, to gdzie można je kupić? Czy istnieją pamięci SIMM 32 MB?

Siwy

Niestety pamięci SIMM nie są już produkowane. Znajdziesz je na giełdzie komputerowej, ale są to używane układy o pojemności 16 albo 32 MB. W dodatku z uwagi na to, że są rzadkością, pamięci SIMM są droższe od nowszych układów DIMM. Zalecamy wymianę płyty głównej.

Dark Alliance na pecety?

Czy wiadomo coś na temat pecetowej wersji gry Baldur's Gate: Dark Alliance?

Romek

Gra obecnie dostępna jest tylko wersja na konsolę PlayStation 2 i nie słyhać



o wersji pecetowej. Dark Alliance na PS2 miał się ukazać po polsku, ale z powodu kłopotów finansowych firmy Interplay na razie nie doszło to do skutku. Polski wydawca, firma CD Projekt, obiecuje że polska wersja ukaże się przed wakacjami.

Problemy z robakami

Kupiłam GRY numer 4/2002 i zainstalo-
wałam wersję demonstracyjną gry
Worms Blast. Po zainstalowaniu nie

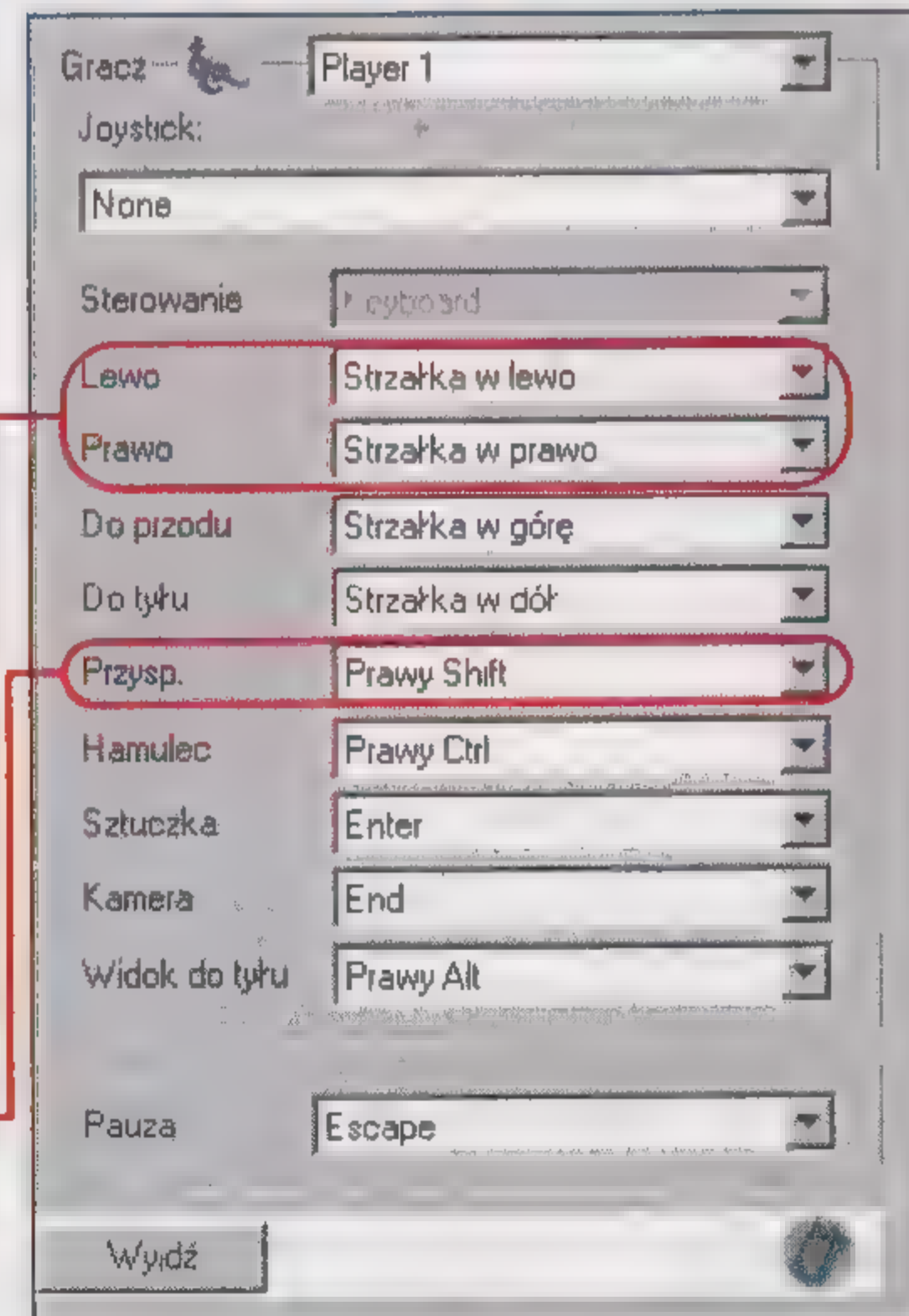
Na pomoc!

Skuter, który nie skręca

W grze Sno-Cross Extreme nie da się skręcać! Dopiero gdy naciskam gaz (klawisz [shift]), skuter skręca, ale zawsze w tę samą stronę. Dlaczego tak się dzieje?

Maciej

Przyczyną tej niedogodności jest prawdopodobnie źle ustawione sterowanie. Aby sprawdzić i ewentualnie zmienić ustawienia klawiszy sterujących skuterem, uruchamiamy program konfiguracyjny, za pomocą którego ustawiamy też klawisze. Aby uruchomić ten program, klikamy kolejno na **Start** **Programy** **Sno-Cross Extreme PL** **Setup.exe**. Sprawdzamy, czy do skręcania **●** i przyspieszania **●** nie jest przypisany ten sam klawisz. Jeśli tak, zmieniamy go.



Jak przejść trzeci akt Diablo 2?

Utknąłem na początku trzeciego aktu Diablo 2. Rozmawiam ze wszystkimi, ale nie dostaję żadnego zlecenia.

Jacek

Na początku trzeciego aktu rozmawiamy z Cainem. Następnie zwiedzamy Kurast i udajemy się do dżungli. Walczymy z potworami i poznajemy okolicę do czasu, aż jeden z pokonanych

Proszę redakcję o wydrukowanie kodów i ściągawki do gry Half-Life. Mam też problem – na jednej z plansz po włączeniu teleportera wchodzę do niego i nic się nie dzieje. Co mam zrobić?

Mariusz

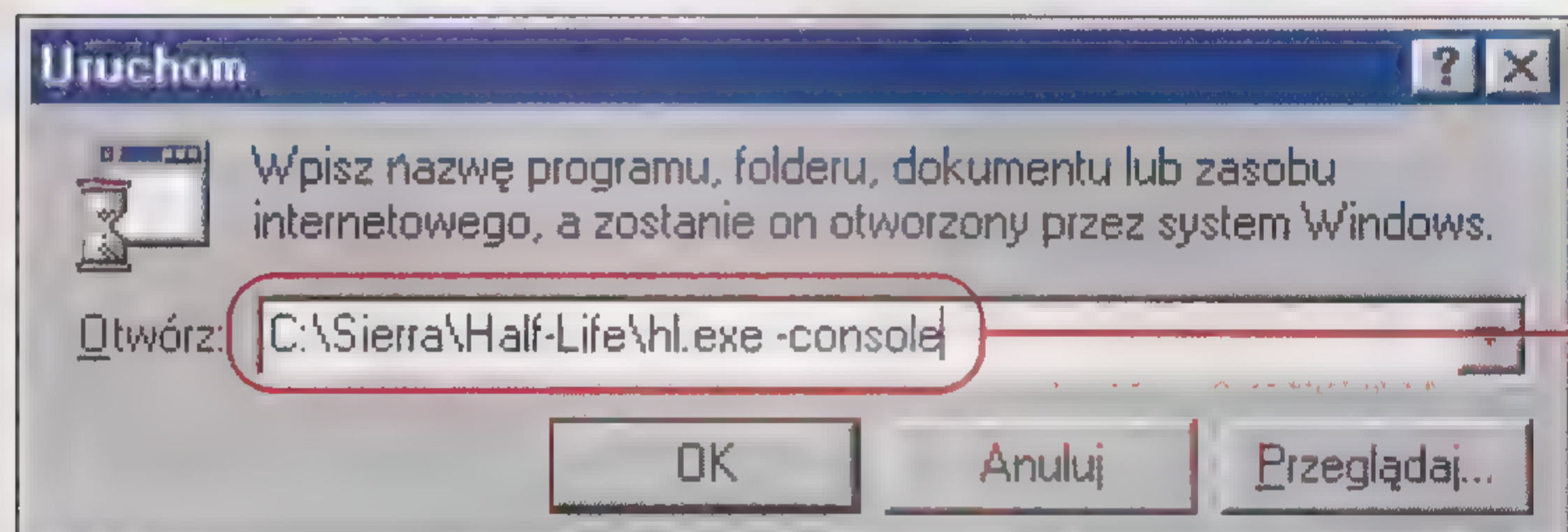
Test, ściągawka i tajne kody do gry Half-Life są w nowych **GRACH EXTRA**, wydaniu specjalnym **GIER** poświęconym strzelaninom trójwymiarowym.



Znajdziesz tam też wiele innych testów i kodów, a na trzech płytkach – demo, mody i pełną wersję gry Descent 3.

By użyć kodów w Half-Life'ie, uruchamiamy grę z parametrem **-console**. By to zrobić, klikamy na **Start** i **Uruchom**, a potem na plik **hl.exe** w folderze, w którym zainstalowana jest gra, i na **OK**. Na końcu linii w oknie dopisujemy parametr **-console**. Napis w okienku ma wyglądać następująco: **C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console**. Klikając na **OK**, uruchamiamy grę. W czasie zabawy wciskamy klawisz **Esc** (pod Escape), wpisujemy tajny kod **/god** (nieśmiertelność), **/impulse 101** (wszystkie bronie) lub **/noclip** (przechodzenie przez ściany) i naciskamy Enter.

Teleport przenosi w jedną stronę. Gdy użyliśmy go i chcemy wrócić, szukamy takiego, który przenosi z powrotem.



mogłam uruchomić program. Klikalam na przycisk **PLAY**, ale nic nie działa.

Patrycja

Przyczyną Twoich kłopotów jest prawdopodobnie to, że nie zainstalowałaś

sterowników DirectX w wersji 8.1. Zainstaluj je z płytki dołączonej do numeru 4/2002 **GIER** lub nowszego.



Robaki nie walczą bez DirectX-a 8.1

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

redakcja **Komputer ŚWIAT GRY**

Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa

nasz telefon:

(0 prefiks 22) 608 43 33 w piątki od 12 do 17

faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

adres e-mail: gry@komputerswiat.pl

przeciwników upuszcza jadeitową figurkę. Wracamy do Caina i rozmawiamy z nim o figurce. Cain odsyła nas do Meshifa, który wymienia figurkę na statuetkę Złotego Ptaka.

Wracamy do Caina, a ten odsyła nas do Alkora. W zamian za statuetkę dostajemy magiczną miksturę. Wypijamy

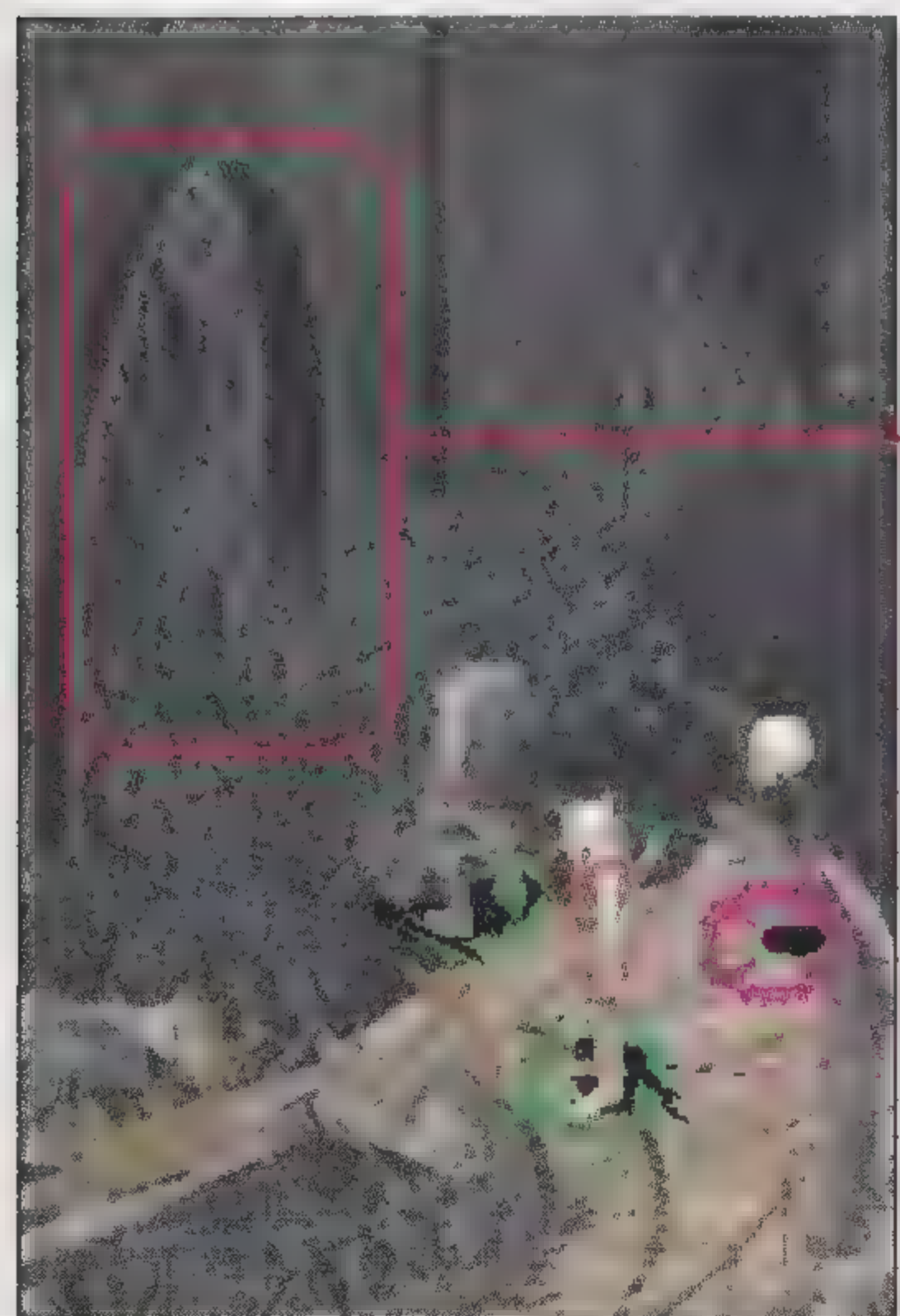
ją – dzięki temu na stałe zwiększa się żywotność bohatera. Potem rozmawiamy z Cainem oraz z Hratlim i dostajemy od nich nowe zlecenia. Jeśli jeszcze nie mamy w ekwipunku jadeitowej figurki, ponownie odwiedzamy miejsca, w których walczyliśmy z potworami i sprawdzamy, czy zagubiony skarb nie leży gdzieś w trawie.

Tortury w Tormencie

Gdzie jest Pałac Faroda w grze **Planescape: Tormen** i jak mam do niego wejść? Chodzę po całym Ulu i nie mogę znaleźć drogi do Zakopanej Wioski.

Krzysiek

Aby dostać się do pałacu Faroda, udajemy się do Ulu, na Plac Szmaciarzy i tam znajdujemy przejście do Zakopanej Wioski. W tym celu idziemy w lewo, wchodzimy na pomost i idziemy nim do samego końca. Znajdujemy tam płaską ścianę. To właśnie jest magiczny portal, który teleportuje nas do Zakopanej Wioski. Aby go uaktywnić, powinniśmy mieć przy sobie rupiecie. Znajdujemy je bez trudu pomiędzy chatami na Placu Szmaciarzy.



Nowość!



EXTRA!



wprasowanka na koszulkę lub zawieszka na drzwi

Mega plakat naszych Orłów



Już w kioskach!



Najniższe ceny w kraju

Bitwa herosów

Firma CD Projekt, wydawca gry Heroes of Might & Magic IV nabyła niedawno prawa do wydawania trzeciej części tej strategii. Równocześnie Heroes of Might & Magic III ma w ofercie także firma IM Group. Sprzedaje ona różne produkty związane z tą serią – zarówno dodatki, jak i zestawy gier. Jednak CD Projekt wydał Heroes of Might & Magic III z dodatkiem Armageddon's Blade za 26,90 zł,

a cena dodatku i gry w ofercie IM Group wciąż wynosi około 60 zł. Uważajmy więc, kupując trzecią część gry Heroes of Might & Magic, bo słono przeplacamy, decydując się na tę drugą ofertę!

Znów zarabiamy, kupując z **GRAMI**. Najwięcej na grze Revenant, której cena od dawna nie zmieniła się w sklepie Exe i wynosi 149 złotych. Ta sama gra w sklepie Axis kosztuje 35,00 zł.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl. Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze **GIER**.

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon ¹	Witryna internetowa	Gra	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon ¹	Witryna internetowa
Black & White: Creature Isle (PL)	↓ 69,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl	Na kłopoty Pantera (PL)	↑ 59,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Command & Conquer: Renegade	→ 114,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	No One Lives Forever	↓ 49,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Capitalism II (PL)	● 89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Operation Flashpoint (PL)	↓ 55,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Car Tycoon (PL)	● 25,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Original War (PL)	↓ 17,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Destroyer Command (PL)	● 89,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl	Pompeje (PL)	→ 17,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Empire Earth (PL)	↓ 88,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Rally Championship Xtreme (PL)	↑ 85,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
FIFA World Cup 2002	● 119,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Red Faction	↓ 42,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Tom Clancy's Ghost Recon (PL)	→ 88,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Serious Sam: Drugie starcie (PL)	↓ 55,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Grand Theft Auto III (PL)	→ 89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229		Silent Hunter II (PL)	↑ 88,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Hidden & Dangerous 2 (PL)	↓ 89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	The Longest Journey (PL)	↑ 42,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Mafia (PL)	● 89,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl	The Settlers IV (PL)	↑ 85,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Might & Magic IX (PL)	● 94,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	The Sims (PL)	↑ 89,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Panzer Elite (PL)	↓ 27,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229		Thief II: The Metal Age	↓ 74,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Return to Castle Wolfenstein	↓ 149,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Twierdza (PL)	↓ 87,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Sea Dogs (PL)	● 44,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Zegarmistrz (PL)	↑ 65,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Starmageddon (PL)	● 45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl	Zeus: Pan Olimpu (PL)	→ 85,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
The Sims: Wakacje (PL)	● 68,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	GRY ADAMIANE					
Warcraft III (PL)	● 99,00	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.fajny.pl	Arcanum (PL)	↓ 61,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Warlords: Battlecry II (PL)	● 59,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Arcatera (PL)	↑ 37,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Warrior Kings (PL)	● 86,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229		Baldur's Gate II (PL)	↓ 94,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Aliens versus Predator 2	↓ 85,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Baldur's Gate II: Tron Baala (PL)	↓ 68,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Black & White (PL)	↓ 68,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Baldur's Gate (PL) – edycja kolekcjonerska ²	↑ 139,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Championship Manager Sezon 01/02	↓ 73,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Baldur's Gate (PL) – srebrna edycja ³	● 59,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Civilization III	↓ 133,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Darkstone	→ 39,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	→ 43,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Deus Ex	↓ 74,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Crimson Skies	→ 129,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229		Diablo	↓ 43,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Echelon (PL)	↓ 48,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl	Diablo II (PL)	↓ 85,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Etherlords: Władcy eteru (PL)	↓ 43,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Diablo II (PL) – złota edycja ⁴	↓ 142,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Europa Universalis II (PL)	↓ 85,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Diablo II: Pan Zniszczenia (PL)	→ 69,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Evil Twins: Kroniki Cypriana (PL)	→ 55,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Evil Islands (PL)	↓ 12,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Fallout Tactics (PL)	↑ 88,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Icewind Dale (PL) – srebrna edycja ⁵	↓ 62,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
FIFA 2002	→ 109,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Icewind Dale: Heart of Winter (PL)	↑ 34,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Glupki z kosmosu (PL)	→ 43,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Might & Magic VII (PL)	↓ 17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Ground Control	↓ 89,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Might & Magic VIII (PL)	↓ 17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	→ 59,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Nox	↓ 35,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Kangurek Kao (PL)	↑ 42,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Planescape Torment (PL) – srebrna edycja ⁶	↓ 59,00	Multimedia i Gry	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Knights & Merchants: The Peasants Rebellion (PL)	↓ 45,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com	Pool of Radiance II (PL)	↓ 88,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Max Payne (PL)	↑ 85,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl	Revenant	↓ 35,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Medal of Honor: Allied Assault	↓ 94,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl	Summoner	↓ 45,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Monopoly Tycoon	↑ 129,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229		Throne of Darkness (PL)	↓ 45,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
						Vampire the Masquerade	↓ 45,00	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
						Wizardry VIII (PL)	↓ 84,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl

Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, **GRY** ustaliły, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają ewentualnie doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon ¹	Faks ¹	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWood
Lemon Interactive ⁷	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.coda.com.pl	Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah
IM Group	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus i własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14	(022) 3323450	(022) 3323460	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	Brightstar Entertainment, Datasun, Digital Integration, Esosnet, IncaGold, Interactive Magic oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Inner Loop, Digital Tome oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

¹Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętajmy o umieszczeniu

poniżej 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora

²Gra Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, gra Baldur's Gate II, CD z dodatkami do Baldur's Gate II

³Z dodatkami Opowieści z Wybrzeża Mieczy, podkładką pod mysz i mapą

⁴Z dodatkiem Pan Zniszczenia ⁵Z dodatkiem Heart of Winter

⁶Z koszulką z logiem gry

⁷Firma Lemon Interactive od 18 lipca 2001 przejęła dystrybucję wszystkich tytułów firmy SuperGra (dawniej CODA)



Cztery rasy i cztery armady statków kosmicznych
Dwie kampanie, w każdej ponad 20 rozbudowanych misji
Możliwość dowodzenia sześcioma statkami jednocześnie

Rozbudowany system sztucznej inteligencji

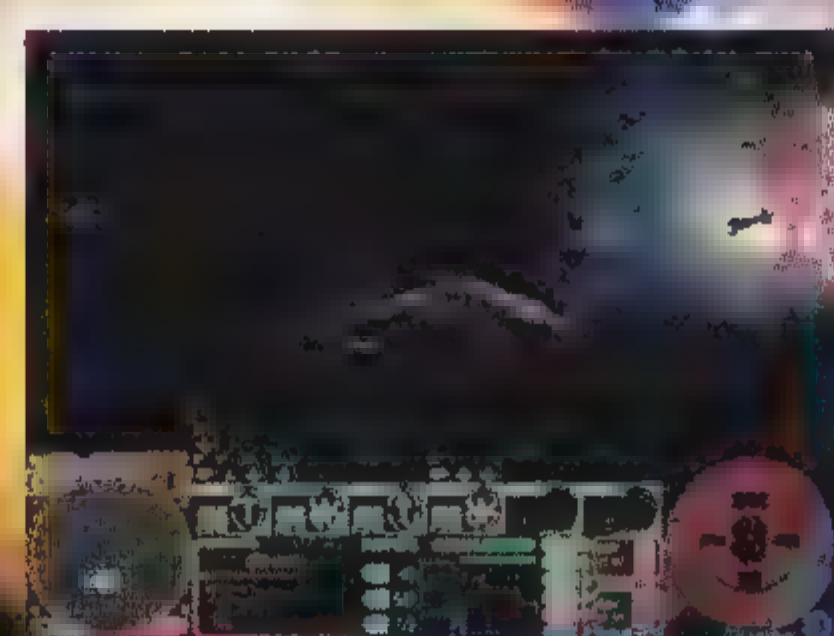
Budowa floty spośród ponad 20 dostępnych klas statków powietrznych,
do wyboru klasy statków dobrze znane fanom serialu Star Trek oraz nowe,
specjalnie stworzone na potrzeby gry

DOMINION WARS

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

W tej grze nie będziesz tracił czasu ani na budowanie baz,
ani na gromadzenie surowców.

Tu liczy się tylko umiejętność strategicznego myślenia.
Udowodnij, że Twoja taktyka będzie najsukuteczniejsza.



już w sprzedaży

za 59 zł

TopWare
INTERACTIVE

Najlepsze na rynku

W tej rubryce przedstawiamy najlepsze produkty przetestowane przez **GRY** od początku istnienia naszego pisma. W zestawieniu podajemy aktualne ceny gier i akcesoriów

ROZMAITOSTCI				
kategoria	zwycięzca	ocena jakości	cena	numer GIER
najlepsza strona WWW polskiego wydawcy gier	TopWare	4,54 bardzo dobra	-	7/2001
najlepsza komórka do gier	Nokia 7110	4,85 bardzo dobra	1707 zł	6/2001
najlepszy program do tworzenia gier	The Games Factory	4,52 dobra	69 zł	1/2002

fot. Progress

KATEGORIA: AKCJA				
miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Max Payne (PL)	5,44 bardzo dobra	99 zł	10/2001
2	Thief II: The Metal Age	5,42 bardzo dobra	79 zł	3-4/2000
3	No One Lives Forever	5,40 bardzo dobra	79 zł	4/2001
4	Aliens vs Predator 2	5,39 bardzo dobra	99 zł	1/2002
5	MechWarrior 4: Vengeance	5,35 bardzo dobra	159 zł	5/2001

KATEGORIA: PRZYGODA				
miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Planescape: Torment (PL)	5,55 celująca	65 zł	1-2/2000
2	Baldur's Gate II (PL)	5,18 bardzo dobra	139 zł	2/2001
3	Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	5,00 bardzo dobra	69 zł	1-2/2000
4	Evil Islands (PL)	4,98 bardzo dobra	14,90 zł	8/2001
5	Na kłopoty Pantera (PL)	4,98 bardzo dobra	79 zł	6/2001

KATEGORIA: STRATEGIA				
miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Fallout Tactics (PL)	5,75 celująca	99 zł	7/2001
2	Original War (PL)	5,66 celująca	29,90 zł	11/2001
3	The Settlers IV (PL)	5,63 celująca	99 zł	4/2001
4	Zeus: Pan Olimpu (PL)	5,31 bardzo dobra	89 zł	2/2001
5	Europa Universalis II (PL)	5,26 bardzo dobra	99 zł	2/2002

KATEGORIA: SYMULACJA				
miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53 celująca	99 zł	3/2001
2	Grand Prix 3 (PL)	5,12 bardzo dobra	99 zł	9/2000
3	Silent Hunter II (PL)	5,10 bardzo dobra	99 zł	4/2002
4	StarLancer	4,88 bardzo dobra	49 zł	1/2001
5	Rally Championship Xtreme (PL)	4,88 bardzo dobra	99 zł	1/2002

Zamów roczną prenumeratę **GIER** a w prezencie dostaniesz

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
02-303 Warszawa 79
skr. poczt. 229
lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas
blankietu dokonać opłaty na pocztcie
lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – 22,50 złotych
- **pół roku** (sześć numerów) – 45,00 złotych
- **rok** (12 numerów i segregator) – 76,40 złotych
(15% zniżki!)

Prenumeratę **GIER** i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ten segregator
na 12 płyt CD
i 15 procent zniżki
(oszczędzasz 13,60 złotych!)

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD DO

MIESIĄC

ROK

MIESIĄC

ROK

LICZBA EGZEMPLARZY
KAŻDEGO NUMERU

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR
W LICZBIE SZTUK

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY
PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT
i upoważniam wydawnictwo Axel
Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury
bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

CZYTELNY PODPIS



W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER

**Duke Nukem: Manhattan Project**

Książę powraca, aby jeszcze raz uratować ziemskie dziewczyny przed okrutnymi obcymi

**Warrior Kings**

Test gry, w której nawet anioły stają po naszej stronie w walce o zjednoczenie starożytnego królestwa

**Tony Hawk's Pro Skater 3**

GRY sprawdzają, czy trzecia część najlepszej gry deskorolkowej jest godnym następcą swych poprzedników

ŚCIĄGAWKI

**Jedi Knight II: Jedi Outcast**

Poradnik GIER pomaga nam wyrąbać sobie drogę przez zastępy szturmowców i przedstawia porady do najtrudniejszych misji

Car Tycoon

GRY radzą, jak produkować auta, którymi wszyscy jeżdżą i są zadowoleni, mimo że stoją w korkach

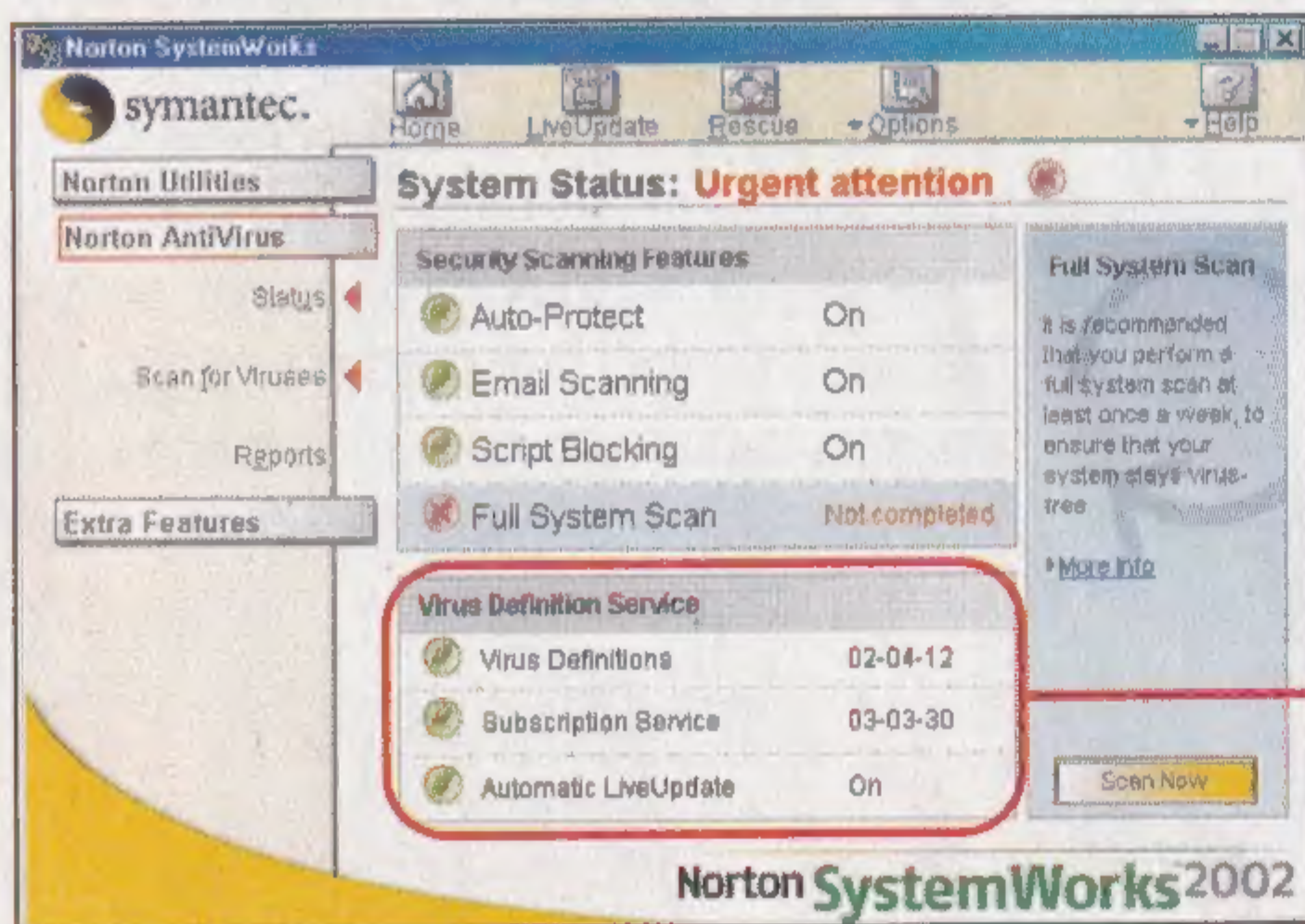


Szukaj w kioskach już 12 czerwca

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z



Programy antywirusowe takie, jak Norton Anti-Virus dla zapewnienia pełnej ochrony pobierają informacje o nowych wirusach z internetu

Wirusy

Wirus komputerowy to mały program, które kopiuje się samoczynnie i działa bez wiedzy użytkownika. Wirus przyczepia się do plików innego programu lub jako załącznik do e-maili i przez sieć przenosi się na inne komputery. Do jego uruchomienia wystarczy wczytanie zarażonego programu, otwarcie załącznika, a czasem nawet samo przeczytanie listu.

Efekty działania wirusów są różne. Najłagodniejsze to wy-

świetlanie na ekranie krótkiego napisu, ale są wirusy, które wysyłają się pod adresy e-mailowe z naszej książki, usuwają zawartość twardego dysku, zawieszają system albo zmieniają konfigurację połączenia z internetem tak, że nasz modem dzwoni pod numer na Karaibach.

By się chronić, używamy programów antywirusowych takich, jak Norton Antivirus 2002, dbając o ich aktualność, bo stale pojawiają się nowe odmiany wirusów. Nie otwieramy załączników przesłanych przez nieznane osoby.

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

DirectX

Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX GRY umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby

kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejętności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Piksel

Najmniejszy punkt wyświetlany na monitorze. Miliony tych małych kropek tworzą obraz. Słowo piksel to skrót od angielskiego określenia picture element (po polsku: element obrazu, wymowa: pikczer element).

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

Program gry

Szereg instrukcji dla procesora. Decydują one o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Źle napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się ona od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak
Sekretarz redakcji: Jacek L. Komuda
Redaktorzy graficzni: Jacek Tukendorf, Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Maciej Jurewicz
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Piotr Wojtania, Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła, Anna Maria Gidyńska, Malwina Kalinowska, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński, Błażej Wardecki, Tadeusz Zieliński
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
 Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu
Dział Prenumeraty: Łukasz Szniagrodzki, tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o., członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański

Dyrektor Generalny: Florian Fels

Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski

Dział Reklamy: Dominik Tzimas (Dyrektor), Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski, tel. 608 41 15/18

Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuska tel. 608 41 79

Dział Promocji: Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63

Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88

Dział Kolportażu: Janusz Snarski, tel. 608 40 10

Produkcja: Elżbieta Garnarczyk, tel. 608 41 44

Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30

Druk: RR Donnelley Europe, Kraków tel. (012) 652 61 00

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną. Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl

Twój telefon może być wyjątkowy Tak jak Ty!

logo operatora

L 175303	L 145003
L 175403	L 128303
L 175603	L 126303
L 175703	L 126203
L 175803	L 147103
L 175903	L 168903
L 169601	L 169003
L 176003	L 169703
L 176203	L 169803
L 176303	L 170003
L 176403	L 170103

L 170303	L 170803
L 168403	L 168103
L 167203	L 168003
L 166703	L 166003
L 164403	L 164003
L 164303	

L 162203	L 162603
L 162703	L 162803
L 162003	L 162103
L 162303	L 162403
L 162503	L 151503
L 151603	

obrazki

0 300703	0 314303
0 301203	0 315003
0 308403	0 307803
0 309303	0 307703
0 309703	0 307303
0 310103	0 307103
0 310403	0 306903
0 311003	0 306803
0 311303	0 308903
0 313303	0 304903
0 313803	0 300303

dzwonki

D 500903 "Hero" Enrique Iglesias	D 502503 "Hello" Lionel Richie	D 509503 "Clint Eastwood" Gorillaz	D 515303 "Co Ty tutaj robisz" ("Kiler") Elektryczne Gitary
D 501003 "Zawsze z Tobą chciałem być..." Ich Troje	D 502603 "Angel" Shaggy	D 511503 "Smells Like Teen Spirit" Nirvana	D 515603 "Żywiot Briana" Monthly Python
D 501103 "Ain't It Funny" Jennifer Lopez	D 502703 "Mo... Lolita" Alize	D 512103 "Yellow Submarine" The Beatles	D 517303 "Play" Jennifer Lopez
D 501203 "Maybe" Brainstorm	D 502803 "Barbie Girl" Aqua	D 512203 "Friday I'm In Love" The Cure	D 517603 "Nie, nie, nie" T.Love
D 501303 "Powiedz" Ich Troje	D 503003 "Analyse" Cranberries	D 513003 "Theme" ("Różowa Pantera")	D 518303 "Długość dźwięku samotności" Myslovitz
D 501403 "Can't Get You Out Of My Head" Kylie Minogue	D 503103 "Come Along" Titiyo	D 513403 "Fanfare & Theme" ("Gwiezdne wojny")	D 518403 "Muppet Show" Jim Henson Band
D 501503 "Mój przyjacielu" Krawczyk/Bregović	D 503203 "Za wielkim morzem Ty" Bratanki	D 513603 "Motywy przewodni" ("Desperado") Robert Rodriguez	D 518503 "Something Stupid" Nicole Kidman/Robbie Williams
D 501603 "Lady (Hear Me Tonight)" Modjo	D 503703 "A wszystko to, bo ciebie kocham" Ich Troje	D 514103 "Mission Impossible"	D 518703 "May It Be" - temat filmu "Władcza pierścieni" Erya
D 501703 "The Final Countdown" Europe	D 504303 "Under The Bridge" Red Hot Chili Peppers	D 514403 "Hej sokoty"	D 518903 "Paid My Dues" Anastacia
D 501803 "Taki tango" Budka Suflera	D 504903 "The Model" Kraftwerk	D 514503 "Vabank"	D 519403 "Secret Life" Leonard Cohen
D 501903 "12 groszy" Kazik	D 509003 "Stan" Eminem	D 514603 "Reksio"	D 519503 "Co Ty tutaj robisz" Elektryczne Gitary
D 502203 "Don't Speak" No Doubt	D 509103 "Rhythm Divine" Enrique Iglesias	D 514703 "Koziołek Matolek"	D 520603 "One" Metallica

Chcesz otrzymać fantastyczny obrazek, rewelacyjną melodyjkę albo nowe super logo dla Twojego telefonu komórkowego?

Wyślij SMS pod numer **7292** o treści: kod usługi (np. L 100103). Koszt 2 PLN + VAT za SMS. Możesz wysłać **logo grupy** wpisując G przed numerem loga operatora (np. G 100103). Jeśli chcesz zrobić niespodziankę bliskiej osobie wyślij SMS o treści: kod usługi numer telefonu przyjaciela (np. L 100103 501333444). **Absolutna nowość to wyszukiwanie dzwonek.** Wyślij SMS o treści: S nazwa utworu lub wykonawcy (np. S Kazik). Po chwili otrzymasz listę dostępnych dzwonek z kodami. Loga, obrazki i dzwonki dostępne na telefony NOKIA. Aby odsłuchać nasze dzwonki lub zamówić produkty Planety zadzwoń w sieci IDEA i ERA pod numer ***72 992**, w Plusie **700 69 922**. Koszt połączenia 2 PLN + VAT za minutę. Więcej informacji na **nowej stronie www.PlanetaSMS.pl** – tam znajdziesz bogaty wybór logo, dzwonek, obrazek i życzeń oraz poznasz możliwości Twojego telefonu. Sprawdź koniecznie - **narysuj własne logo** i wyślij je swoim znajomym!



Planeta SMS

WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

DOSKONAŁA GRA PRYGOLOWA

ATLANTIS II NA 4 CD

Extra Gra w Internecie

www.extragra.com

Najświeższe informacje o projekcie
eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznle zajrzyj

www.cdprojekt.info

Informacje prosto ze źródła

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać grę

Gra ATLANTIS II
na 4 płytach CD
po polsku

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze

Dokładna
instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starożytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

**JESZCZE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA
Z GRĄ PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA!**



**PANZER
ELITE**
EDYCJA SPECJALNA



© 2001 produkcja JoWood Software AG.
Wszystkie prawa zastrzeżone

**JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM**